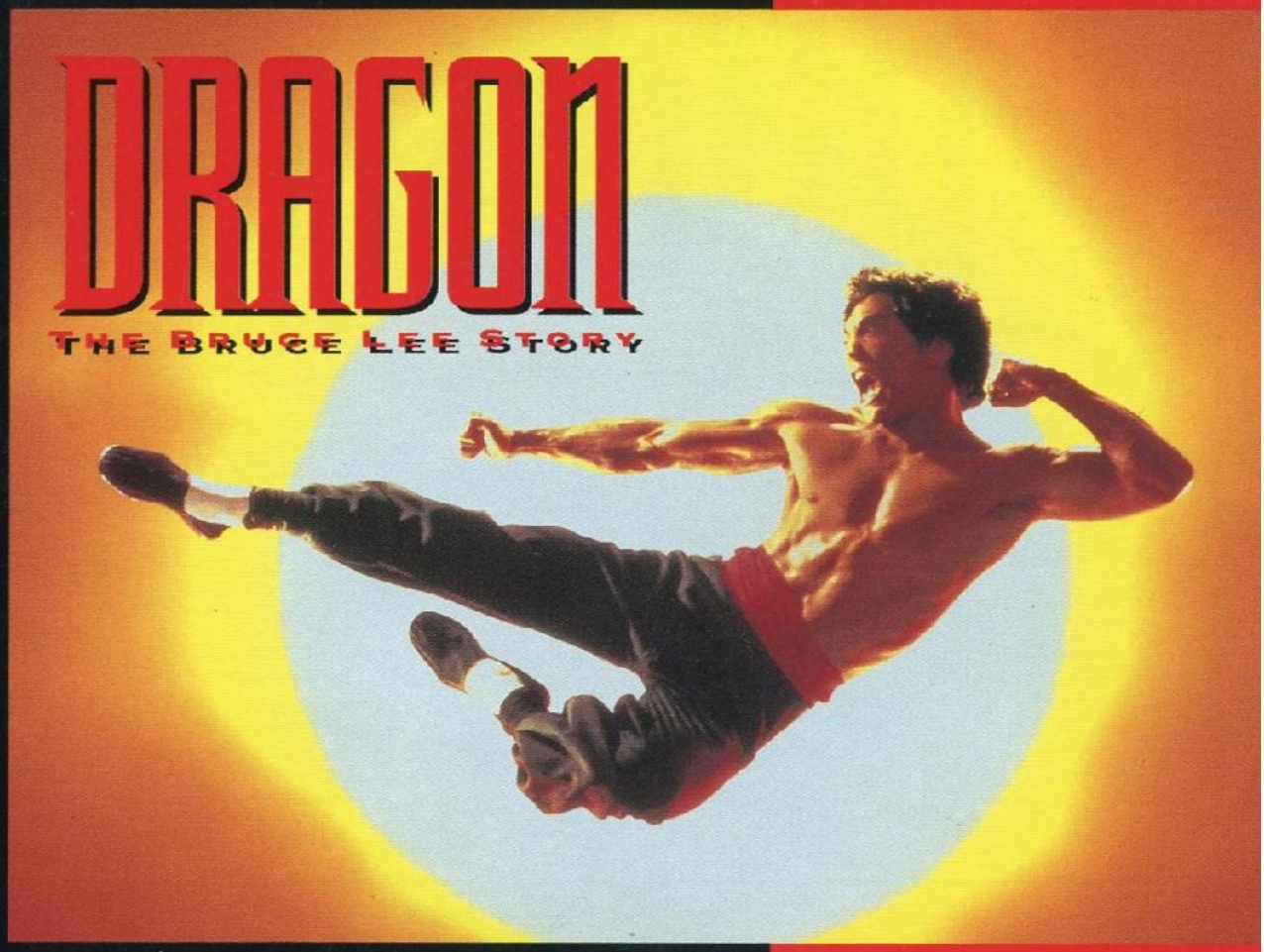
SNSP-4N-EUR

DRAGON

THE BRUCE LEE STORY



INSTRUCTION BOOKLET

TM

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informat
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

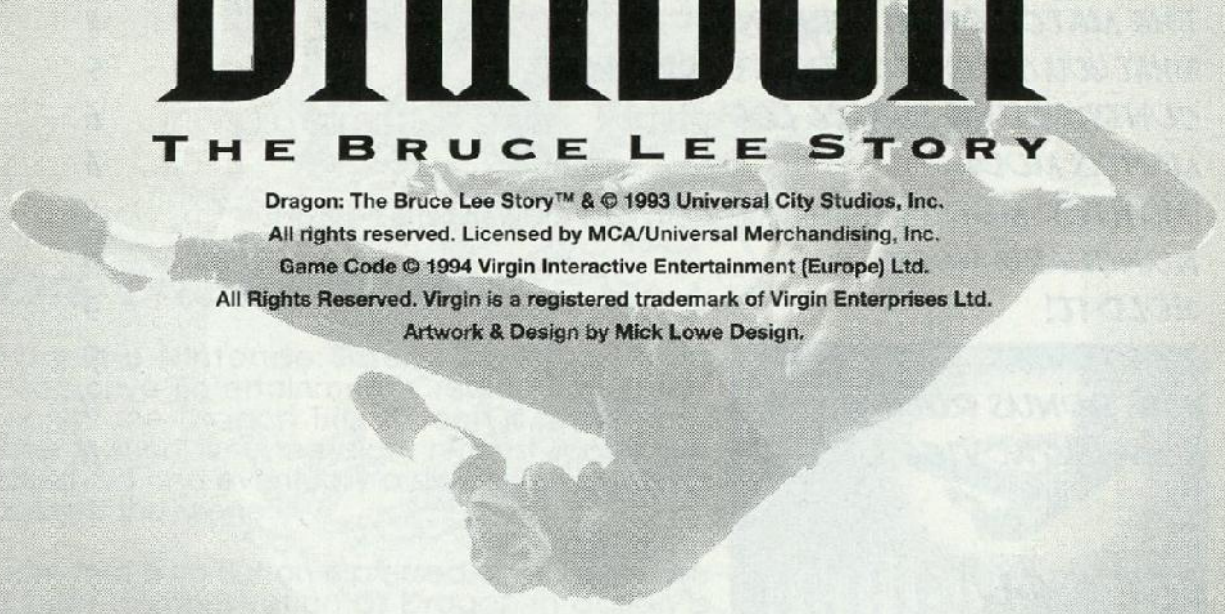
ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.



CONTENTS

English 2
Français 12
Deutsch 24
Español 36
Italiano 48
Nederlans 60
Swenska 74
Danish 86
Finnish 100

CONTENTS

LET'S GO!	2
PLAYING DRAGON: TAKE CONTROL!	2
THE TITLE SCREEN	3
THE GAME SELECT SCREEN	3
THE OPTIONS SCREEN	4
THE MATCH GAME SCREEN	4
WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING PLAY	5
CONTROLLING BRUCE LEE	6
MANTIS MODE	6
FIGHTER MODE	8
NUNCHAKU MODE	9
HOLD IT!	9
THE STAGES	9
THE BONUS ROUND	11
PLAYING ADVICE	11

LET'S GO!

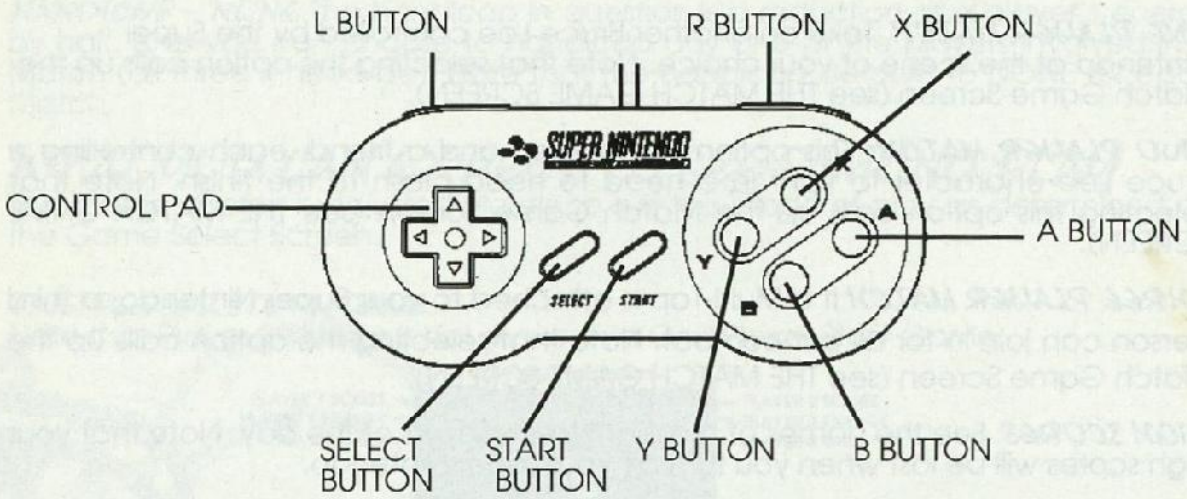
- Set up your Super Nintendo as described in its instruction manual.
- With the Power Switch OFF, insert the Dragon Cartridge, its label facing towards you, into the Super Nintendo and press it down firmly.
- Push the Power Switch to ON. After a second or so, the Nintendo Screen will appear. When the Dragon Title Screen is shown you are ready to play Dragon!
- If the Nintendo Screen or Dragon Title Screen doesn't appear, push the Power Switch to OFF. Ensure your Super Nintendo is set up correctly and the Dragon Cartridge is properly inserted before pushing the Power Switch to ON again.

AND REMEMBER! Always ensure the Super Nintendo's Power Switch is set to OFF before inserting or removing the Dragon Cartridge.

THE SUPER NINTENDO AND CONTROLLER

PLAYING DRAGON
TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Super Nintendo's Controller Buttons.



THE SUPER NINTENDO CONTROLLER'S BUTTONS

THE TITLE SCREEN

After the Nintendo Screen and the Virgin Interactive Entertainment Credits have been shown, the Dragon Title Screen is presented. After a short time the eight highest scores are displayed and eventually a slide show introduction sets the scene.

Note that if no Button is pressed on a Controller, a brief demonstration of Dragon in action is shown.

THE DRAGON TITLE SCREEN

- Press the Start Button to call up the Game Select screen.

THE GAME SELECT SCREEN

Here's where you decide how to play Dragon: either on your own or with a friend in a combat-intensive version of Bruce Lee's life story, or as a straightforward match between two or three Bruce Lee characters.

Eight options are presented. The option to be selected or changed is indicated by a small arrow beside it. Ghosted options are unavailable for selection. All options are chosen as follows ...

- Press ANY Button (including the Start Button) to select the option.
- Press the Control Pad left or right to change the indicated option.

ONE PLAYER STORY GAME Select this to fight opponents controlled by the Super Nintendo in a progressive match following the film's storyline.

TWO PLAYER STORY GAME Choose this option to enable combat between two Bruce characters (controlled by you and a friend) and a Super Nintendo controlled opponent.

ONE PLAYER MATCH Take on another Bruce Lee controlled by the Super Nintendo at the scene of your choice. Note that selecting this option calls up the Match Game Screen (see THE MATCH GAME SCREEN).

TWO PLAYER MATCH This option allows you and a friend, each controlling a Bruce Lee character to fight in a head to head clash to the finish. Note that selecting this option calls up the Match Game Screen (see THE MATCH GAME SCREEN).

THREE PLAYER MATCH If a Multi-Tap is attached to your Super Nintendo, a third person can join in for all out combat. Note that selecting this option calls up the Match Game Screen (see THE MATCH GAME SCREEN).

HIGH SCORES See the names of the eight best players of the day. Note that your high scores will be lost when you turn off your Super Nintendo.

OPTIONS Calls up the Options Screen (see THE OPTIONS SCREEN).

THE OPTIONS SCREEN

THE OPTIONS SCREEN

From here you can adjust the playing environment to suit your taste. Eight new options are presented.

DIFFICULTY - NORMAL Or choose from PIECE OF CAKE, EASIER, TOUGH or ARCADE ACE to affect the ability (difficulty) of the opponents that Bruce will face . This option also determines how many Stages you can play in a Story (see THE STAGES on page 9)

GAME SPEED - NORMAL Or choose from TURBO or ORIGINAL.

SOUND TEST Your chance to hear all the sound effects (represented by numbers) used in Dragon. Choose a sound effect in the same way as you would an option.

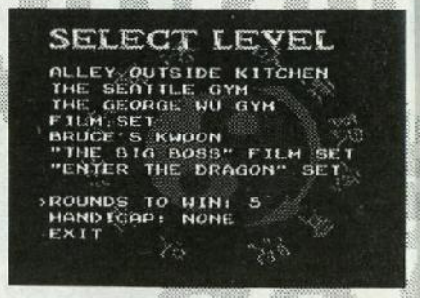
MUSIC TEST Your chance to hear all the pieces of music (represented by numbers) used in Dragon. Choose a piece of music in the same way as you would an option.
• Press any Button to listen to the sound effect or music.

MUSIC - ON or OFF, gives you the option to have music or not.

SOUND Choose to hear all the sound effects and music in either STEREO or MONO.

MOVIE SEQUENCES YES, or NO if you don't wish to see the short scene-setting animation preceding each level.

EXIT Select this to return to the Game Select Screen.



THE MATCH GAME SCREEN

THE MATCH GAME SCREEN

Having selected a one, two or three player match, the Match Game Screen is presented. To begin play, choose a scene from the selection of seven (for further details of the scenes, (see THE STAGES on page 9).

Before you begin a Match, you may wish to take advantage of the two further options available on this screen:

TROPHIES TO WIN The best of how many fights? You decide: choose from 3, 4, 5 or 6.

HANDICAP – NONE The handicap in question is a reduction of a player's energy by half, and you can choose to handicap any one of the players involved in a Match (all three if need be). Note that the handicap defaults to NONE for each Match.

WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING PLAY

The screen display is adjusted slightly to suit the mode of play as determined on the Game Select Screen.

TWO PLAYER STORY GAME

Note that Player 2's status is not shown in a One Player Story Game.

THREE PLAYER MATCH

Note that Player 3's status is not shown in a One or Two Player Match.

SCORE Points are earned for every successful attack, but bonus points are only awarded for impressive play (for example, winning a bout without getting hit). A Form bonus is given when the quality of Bruce's combat is exceptional.

ENERGY For every hit taken, energy is lost. Note that some attacks remove more energy than others. There is no energy replacement, energy is regained only when Chi is at its maximum.

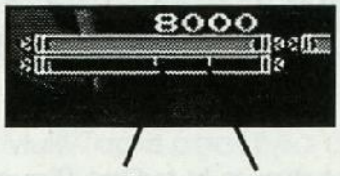
CHI This is Bruce's inner strength (mystical power), increase it to enable two new modes of combat: Fighter and Nunchaku (see CONTROLLING BRUCE LEE on page 6). The Chi meter is boosted for every successful attack (hit) and lost when an attack fails (Chi is lost in all modes, however Chi is gained from successful attacks in Mantis mode only), so don't stand there showing off your moves - make every one count! Chi is also earned by performing certain tasks, for example, hitting the opponent first or collecting a Yin Yang when fighting in a Match.

A YIN-YANG

MIRRORS The number determines how many chances you have. For every defeat, a Mirror is lost. When all Mirrors are lost ... Look, just try not to lose, eh? Note that the Mirrors are only shown at end of each bout, whether Bruce has won or lost.

CONTROLLING BRUCE LEE

Bruce has three modes of attack (Mantis, Fighter and Nunchaku), determined by the amount of Chi acquired. The marks on the Chi meter show when Fighter and Nunchaku mode are available.



FIGHTER MODE NUNCHAKU MODE

Note that both Fighter and Nunchaku mode are fuelled by Chi, so don't be surprised when Bruce is automatically returned to Mantis Mode through a lack of Chi. Bear in mind that after losing Nunchaku mode Bruce will still have enough Chi to use Fighter mode.

MANTIS MODE

The standard method of fighting offers the widest range of moves. Note that the following moves assume that Bruce is facing an opponent on his right.

BASIC MOVEMENTS

WALKING Note that Bruce cannot walk through his opponents.
- Press the Control Pad RIGHT or LEFT to move towards or away from the opponent.

JUMP Straight up or towards or away from the opponent, perhaps to avoid low attacks or to leap out of a corner.
- Press the Control Pad UP to jump straight up.
- Press the Control Pad UP and RIGHT or LEFT to jump towards or away from the opponent.

FAST KICK Faster than a Hard Kick but weaker with it.
- Press the B Button to perform a Fast Kick.

FAST PUNCH The fastest move to perform but also the weakest.
- Press the Y Button to perform a Fast Punch.

HARD PUNCH Slower to perform than a Fast Punch, but twice as powerful.
- Press the X Button to perform a Hard Punch.

HARD KICK Slower than Fast Kick, thus leaving Bruce more open to attack.
- Press the A Button to perform a Hard Kick.

CLOSE RANGE ATTACKS

Note that Bruce will only perform the following moves when he is very close to his opponent.

KNEE To the opponent's midriff.
- Press the Fast Kick Button to perform a Knee.

SHIN KICK Bruce only performs this move when his opponent is crouching. Best of all, there's no real defence against a Shin Kick.
- Press the Fast Kick Button to perform a Shin Kick.

THROW A difficult move to perform but it is the most powerful (along with the Roundhouse Kick).
- Press and hold the Control Pad AWAY from the opponent then simultaneously press the Hard Punch Button to throw the opponent (a throw can only be performed when an opponent is close to Bruce).

HIGH KICK The best defence against a Flying Kick or Chop.
- Press the Hard Kick Button to perform a High Kick.

STOMP A difficult move to perform (it can only be used when an opponent is floored), but also one of the most rewarding.
• Press the Control Pad UP or UP and TOWARDS, when Bruce is at the peak of the jump and above his opponent's chest, press the Control Pad DOWN to perform a Stomp.

FOREARM SMASH Two punches followed by a forearm smash.
• Press the Fast Punch Button THREE times quickly or the Hard Punch Button TWICE quickly to perform a Forearm Smash.

LOW PUNCH There are two variations: Fast Low Punch and Hard Low Punch, and both are hard to block. Use a Fast Low Punch followed by a Hard Low Punch for maximum effect.
• Press and hold the Control Pad DOWN then press the Fast or Hard Punch Button to perform a Low Punch.

LOW FAST KICK A good short, sharp shock attack. The only decent defence against a Low Kick is to Flip away from the opponent.
• Press and hold the Control Pad DOWN then press the Fast Kick Button to perform a Low Kick.

LOW HARD KICK More of a foot sweep than the Low Fast Kick - and more effective with it.
•Press and hold the Control Pad DOWN then press the Hard Kick Button to perform a Low Hard Kick.

MEDIUM RANGE ATTACKS

Effective when the opponent is within kicking distance.

ROUNDHOUSE KICK Two swift kicks, one after the other. The second kick, the Roundhouse, is the most powerful move (along with the Throw).
• Press the Hard Kick Button TWICE to perform a Roundhouse Kick.

REVERSE KICK A useful move to perform if Bruce's back is turned and the opponent is running towards him, especially when faced with two opponents.
• Press the Control Pad AWAY from the opponent then press the Hard Kick Button TWICE to perform a Reverse Kick.

SPLIT KICK Note that Bruce will only perform this move when an opponent is either side of him.
• Press the Hard Kick Button to perform a Split Kick.

JUMPING KICK It has a shorter range than the Flying Kick but is just as potent.
• Press the Control Pad UP then, while Bruce is in the air, press the Fast or Hard Kick Button to perform a Jumping Kick.

CHOP One of the most powerful moves.
• Press the Control Pad UP then, while Bruce is in the air, press the Fast or Hard Punch Button to perform a Chop.

LONG RANGE ATTACKS

Bruce can leap right across the screen using some of these moves!

FLIP KICK A good long range attack but Bruce is left vulnerable.
• Press the Control Pad DOWN and TOWARDS the opponent to perform a Flip then quickly press the Heavy Kick Button to perform a Flip Kick.

FLYING KICK Towards or away from the opponent.
• Press and hold the Control Pad UP and TOWARDS or AWAY from the opponent then, while Bruce is in the air, press the Fast or Hard Kick Button to perform a Flying Kick.

FLYING CHOP A more effective version of the Chop.

• Press the Control Pad UP and TOWARDS the opponent then, while Bruce is in the air, press the Fast or Hard Punch Button to perform a Flying Chop.

DEFENSIVE MOVES

HIGH BLOCK Just the move to defend against high attacks when Bruce is on his feet.
• Press the Control Pad AWAY from the opponent to block an attacking move. Note that Bruce will only perform this move when the opponent is close to him.

CROUCH Useful for avoiding high attacks.
• Press the Control Pad DOWN to crouch.

CROUCHING BLOCK Useful for defending against low attacks.
• Press the Control Pad DOWN and AWAY from the opponent to perform a Crouching Block.

FLIP Towards or away from the opponent. The Flip is the most efficient means of evading low attacks and is the only way to pass through an opponent.
• Press the Control Pad DOWN and RIGHT or LEFT to perform a flip towards or away from the opponent.

REVIVING BRUCE Repeated hits from an opponent can stun Bruce or even knock him to the floor.
• Press any Button (except the Hard Kick Button) repeatedly to revive Bruce when he has been stunned or floored by an opponent.

SPECIAL RECOVERY KICK Note that this move only works if Bruce has been knocked down.
• Press the Hard Kick Button repeatedly to make Bruce leap up with a Kick.

COUNTER THROW If you are quick, this manoeuvre can be used to reverse you opponents throw, in all three modes.
• Press away on your Control Pad and simultaneously press the Heavy Punch Button to counter throw your opponent.

FIGHTER MODE

When Bruce has sufficient Chi, you can access Fighter Mode, the fastest method of attack. However, in this mode you have no defence. There are two new types of moves which become available in Fighter Mode. Bruce cannot throw or stomp on an opponent or even block attacks, but the counter throw is still available. Remember : Fighter Mode moves use a lot of Chi! Bruce will automatically fight in Mantis Mode if he has insufficient Chi to sustain Fighter Mode.

TO SELECT FIGHTER MODE • Press the R Button to select Fighter Mode.

TO SELECT MANTIS MODE • Press the L Button to select Mantis Mode.

ULTRA-FAST PUNCH A short range attack. Provided you can press a Punch Button fast enough, Bruce will deliver a volley of punches, and, after the third punch, all other punches are Ultra-Fast (until you stop pressing a Punch Button).
• Press the Fast or Hard Punch Button repeatedly as quickly as possible to perform an Ultra-Fast Punch.

ULTRA-FAST KICK A medium range attack like the Ultra-Fast Punch but with more damage.
• Press the Fast or Hard Kick Button repeatedly as quickly as possible to perform an Ultra-Fast Kick.

SOMERSAULT With this special variation of the Mantis mode jump Bruce can leap the width of screen!
• Press the Control Pad UP or UP and TOWARDS or AWAY from the opponent to perform a jump and spin in that direction.

ULTRA-FAST JUMPING KICK A fast, medium range attack.
• Press the Control Pad UP then, while Bruce is in the air, press the Hard Kick Button to perform an Ultra-Fast Jumping Kick.

ULTRA-FAST FLYING KICK A fast, very long range attack - the most powerful Fighter mode move in fact.
• Press the Control Pad UP and TOWARDS the opponent then, while Bruce is in the air, press the Hard Kick Button to perform an Ultra-Fast Flying Kick.

NUNCHAKU MODE

When Bruce has sufficient Chi, you can access Nunchaku Mode for extended striking distance (but the range of moves is limited). Bruce cannot perform any punches and kicks and has no defence, yet he can still counter-throw. However, the Nunchaku in the right hands can be a deadly weapon. Remember : Nunchaku moves use Chi! (however Chi can be built up, see SWAPPING HANDS) Bruce will automatically default to Mantis Mode if he has insufficient Chi to sustain Nunchaku Mode, though Fighter mode is still selectable.

Note that you cannot repeat the same Nunchaku move over and over unless Bruce is moving. For maximum effectiveness you are advised to alternate between Nunchaku moves.

TO SELECT NUNCHAKU MODE • Press the R and L Buttons together to select Nunchaku Mode.

TO SELECT MANTIS MODE • Press the L Button to select Mantis Mode.

STAB ATTACK A short range attack.
• Press the Hard Kick Button to perform a Stab Attack with the Nunchaku.

SWING ATTACK Slower than a Stab Attack but with a longer range. This move is particularly useful when your opponent is crouching.
• Press the Fast Kick Button to perform a Swing Attack with the Nunchaku.

SWAPPING HANDS Slowly builds up Chi by passing the Nunchaku between Bruce's hands.
• Alternate between the Fast and Heavy Punch Buttons to move the Nunchaku between Bruce's hands.

NECK-TIE Bruce will leap over his opponent and use the Nunchaku's chain to choke the opponent. Note that Bruce must walk into his opponent before attempting this move.
• Press the Heavy Punch Button to perform the Neck-Tie.

HOLD IT!

• Press the Start Button to freeze the action. Two options are presented: CONTINUE (highlighted) and ABORT GAME.
• Press the Control Pad up or down to move the highlight between the two options.
• Press the Start Button to select the highlighted option.

THE STAGES

Depending on the stage, Bruce will face one or two opponents simultaneously. Note that the DIFFICULTY chosen on the Options Screen determines how many Stages you can play: PIECE OF CAKE means you cannot play any further than Stage Four, and EASIER means Stage Seven is as far as you can play. Only by playing NORMAL or harder will you get to meet THE PHANTOM!

STAGE ONE: HONG KONG The Lantern Festival Dance is bristling with sailors spoiling for a fight. Beware the sailor's chain!

A SAILOR

STAGE TWO: GUSSIE YANG'S KITCHEN And into an alleyway. Mind the chef's mighty meat cleavers!

A CHEF

STAGE THREE: SEATTLE The University Gymnasium s where Bruce tackles Scott .Watch out for his special Spin Kick, his Shoulder Kick and his novel variation of the Heimlich Manoeuvre.

SCOTT

STAGE FOUR: OAKLAND
The George Wu Gymnasium marks Bruce's first meeting with Johnny Sun and the place where his back was broken. Can you avoid Johnny Sun's devastating moves such as the Throat Grab and Throw and ultimately change the course of history?

JOHNNY SUN

STAGE FIVE: HONG KONG On the Golden Harvest Film Set. The female acrobats wield staffs which are used to strike opponents and pole vault.

A FEMALE ACROBAT

STAGE SIX: BRUCE'S KWOON Scott is back at Bruce's school where he taught Jeet Koon Du, his unique brand of martial arts, to students such as actor Steve McQueen.

STAGE SEVEN: LONG BEACH STADIUM A bout with a difference: Bruce must defeat Johnny Sun again, but this time within 60 seconds.

STAGE EIGHT: THAILAND On the Ice House set of Bruce's first film, The Big Boss, Johnny Sun's brother, Luke is out for revenge. Beware his Foot Sweep and his Flying Kick.

LUKE SUN

STAGE NINE: HONG KONG
On the Enter The Dragon Film Set. Watch out for the Claw Man's metal talons, avoid the smoke he blows to daze his opponents, and don't be fooled by his posing!

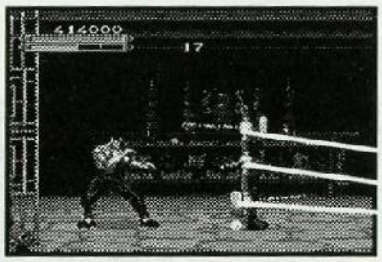
CLAW MAN

STAGE TEN: THE GRAVEYARD Where The Phantom lurks, armed with a deadly Kwondon.

THE PHANTOM

THE BONUS ROUND

The fastest but most challenging way to acquire Chi and points is in the Bonus Round. Attack Pete The Dummy, hitting the pads for points - and avoiding the sticks. Be warned, the more often a pad is hit, the faster the stick will spin. However, the faster the stick/pad spins, the faster your Chi level will increase.



1,000 POINTS
5,000 POINTS
10,000 POINTS

PETE THE DUMMY

(You can only do THE BONUS ROUND in Mantis Mode, the other combat modes are not available at this point).

PLAYING ADVICE

- The Nunchaku may be limited but it's the only weapon effective against The Phantom. Learn to use it - and use it well.
- Bruce has a higher tolerance to injury when in Mantis Mode; he's stunned easier when in Fighter or Nunchaku Mode.
- When Bruce and his opponent both leap at each other, delay pressing the Kick Button for as long as possible to win the attack.
- The Chop and the Flying Kick are the best attacks to use against an opponent armed with Nunchaku. It takes practice to use those moves correctly, but it's worth it.
- Try to use as many different moves as possible. The more you vary your attack, the more unpredictable your opponent will find you.
- Learn to use the moves (and especially their ranges) by playing a human opponent - without the human!
- When playing a Match, keep an eye out for the Yin Yang symbols which appear. Be first to collect them for extra Chi.

DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

TABLE DES MATIÈRES

C'EST PARTI ! 13
POUR JOUER À DRAGON : PRENEZ LES COMMANDES ! 13
L'ÉCRAN DE TITRE 14
L'ÉCRAN DE SÉLECTION DE JEU 14
L'ÉCRAN D'OPTIONS 15
L'ÉCRAN DE JEU MATCH 15
CE QUE LE JEU VOUS RÉSERVE 16
CONTRÔLE DE BRUCE LEE 17
MODE MANTIS 17
MODE FIGHTER 20
MODE NUNCHAKU 20
LES SCÈNES 21
LA COURSE AUX BONUS 22
CONSEILS DE JEU 23

C'EST PARTI !

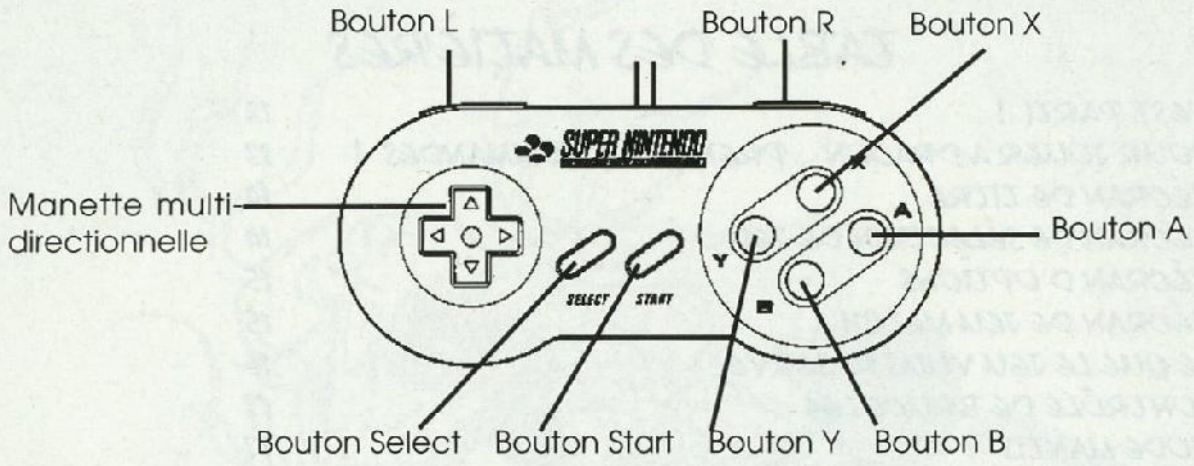
1.Lancez votre Super Nintendo comme indiqué dans le manuel d'instructions.
2.En gardant l'appareil hors tension (OFF), insérez la cartouche Dragon dans votre Super Nintendo, la face portant l'étiquette tournée vers vous, et enfoncez-la complètement.
3.Mettez l'appareil sous tension (ON). L'écran Nintendo s'allume quelques instants plus tard. Lorsque l'écran du titre Dragon s'affiche, vous pouvez commencer à jouer!
Si l'écran Nintendo ou l'écran de titre Dragon ne s'allume pas, mettez l'appareil hors tension (OFF). Assurez-vous que votre Super Nintendo est correctement lancé et que la cartouche Dragon est parfaitement insérée. Remettez alors l'appareil sous tension (ON).

Attention : assurez-vous toujours que l'appareil est hors tension (OFF) avant d'insérer ou de retirer la cartouche Dragon.

LA SUPER NINTENDO ET SA MANETTE DE CONTRÔLE

POUR JOUER À DRAGON

Prenez les commandes ! Avant de commencer à jouer, prenez le temps de vous familiariser avec les fonctions des boutons de la manette de la Super Nintendo.



LES BOUTONS DE LA MANETTE DE CONTRÔLE DE VOTRE SUPER NINTENDO

L'ÉCRAN DE TITRE

Après l'écran Nintendo et le générique de Virgin Interactive Entertainement, l'écran du titre de Dragon apparaît. Quelques instants plus tard, les huit meilleurs scores s'affichent, puis un diaporama vous présente la scène.

Si vous ne souhaitez pas voir la démonstration de Dragon, appuyez sur l'un des boutons de la manette de contrôle.

•Appuyez sur le bouton Start pour appeler l'écran (Game Select) (Sélection du jeu).

L'ÉCRAN DE TITRE DE DRAGON

L'ÉCRAN DE SÉLECTION DU JEU

Maintenant, à vous de choisir comment vous allez jouer : tout seul, avec un ami dans une version grand combat de l'histoire de Bruce Lee ou, à deux ou trois joueurs, dans un match entre personnages de Bruce Lee.
Huit options vous sont présentées. L'option choisie ou l'option de remplacement est signalée par une petite flèche. Les options grisées ne sont pas disponibles. Toutes les options se choisissent comme suit :
•Pour sélectionner une option, appuyez sur n'importe quel bouton (même le bouton Start).
•Pour modifier l'option indiquée, appuyez sur les flèches gauche ou droite de la manette multidirectionnelle.

[ONE PLAYER STORY GAME] (OPTION HISTOIRE POUR UN SEUL JOUEUR)
Choisissez cette option pour affronter des adversaires commandés par la Super Nintendo dans un match progressif suivant l'histoire du film.

[TWO PLAYER STORY GAME] (OPTION HISTOIRE POUR DEUX JOUEURS)
Choisissez cette option pour participer à un match opposant deux personnages Bruce Lee (commandés par un ami et vous-même) à un adversaire commandé par la Super Nintendo.

[ONE PLAYER BATTLE] (OPTION MATCH POUR UN SEUL JOUEUR) Sur une scène de votre choix, jouez contre un autre Bruce Lee contrôlé par la Super Nintendo. En choisissant cette option, vous appelez l'écran de jeu Match (voir cette section, page 15).

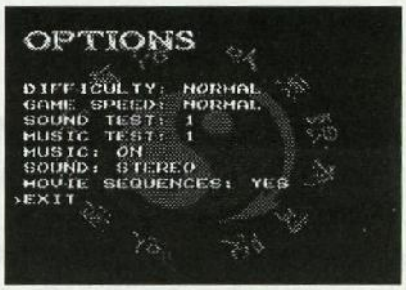
[TWO PLAYER BATTLE] (OPTION MATCH POUR DEUX JOUEURS) Avec un ami, vous commandez deux personnages de Bruce Lee qui s'affronteront jusqu'au bout. En choisissant cette option, vous appelez l'écran de jeu Match (voir cette section, page 15).

[THREE PLAYER BATTLE] (OPTION MATCH POUR TROIS JOUEURS) Si vous connectez un Multi-Tap à votre Super Nintendo, vous pouvez ajouter un troisième joueur. En choisissant cette option, vous appelez l'écran de jeu Match (voir cette section, page 15).

[HIGH SCORES] (LES MEILLEURS SCORES) Vous permet de voir affichés les noms des huit meilleurs joueurs de la journée. Notez que cette liste disparaît définitivement quand vous éteignez votre Super Nintendo.

[OPTIONS] appelle l'écran (Options) (voir cette section, page 15).

L'ÉCRAN [OPTIONS] Vous permet d'adapter l'environnement du jeu à votre gré. Cet écran vous propose huit nouvelles options.



L'ÉCRAN D'OPTION

L'ÉCRAN D'OPTIONS

[Difficulty NORMAL] (DIFFICULTÉ MOYENNE)
Ou choisissez parmi les options (PIECE OF CAKE) (Du gâteau !), (EASIER) (Assez facile), (TOUGH) (Corsé) ou (ARCADE ACE) (Champion d'arcade) le niveau des adversaires auxquels s'opposera Bruce Lee. Cette option permet également de déterminer le nombre de scènes que vous pourrez jouer dans une histoire (voir cette section, page 21).

[SPEED NORMAL] (VITESSE NORMALE) – Ou choisissez parmi les options (TURBO) (Turbo) ou (Original).
(Sound Test) (Test son) - Vous permet d'écouter tous les effets sonores de Dragon (ils sont numérotés). Choisissez les effets sonores exactement comme vous choisissez une option.

MUSIC TEST - Vous permet d'écouter toutes les musiques du jeu pour faire votre choix (elles sont numérotées). Choisissez les musiques exactement comme vous choisissez une option.
•Pour entendre la musique ou les effets sonores choisis, appuyez sur n'importe quel bouton.

MUSIC ON OR OFF (MUSIQUE ON OU OFF) vous permet d'activer ou non la musique du jeu.
sound vous permet de choisir entre Mono et Stéréo pour tous les effets sonores et la musique.

MOVIES SEQUENCES yes or no (Séquences cinématographiques - Oui ou Non) vous permet de décider d'activer ou non la courte séquence animée qui précède chaque niveau.

L'ÉCRAN DE JEU MATCH

[EXIT] (SORTIR) - Vous permet de revenir à l'écran (Game Select) (Sélection du jeu).

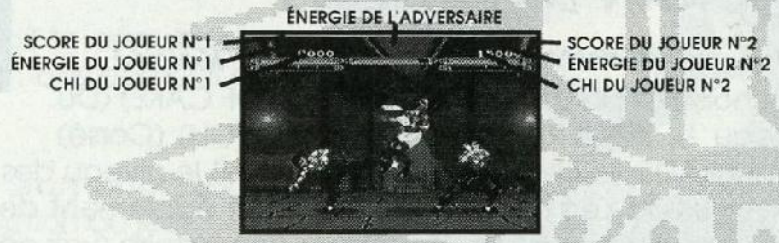
L'ÉCRAN DE JEU MATCH

Après avoir choisi le nombre des joueurs, vous voyez apparaître l'écran de jeu Match. Pour commencer le jeu, choisissez une scène parmi les sept scènes possibles (voir la section Les scènes, page 21).
Avant de commencer un match, peut-être souhaiterez-vous utiliser les deux autres options de cet écran :
[TROPHIES TO WIN] (LES TROPHÉES) - Combien de combats pour désigner le vainqueur ? à vous de choisir parmi 3, 4, 5 ou 6.
[HANDICAP NONE] (HANDICAP ZÉRO) - Ce handicap consiste à réduire de moitié l'énergie d'un joueur. Vous pouvez en affecter n'importe lequel des joueurs d'un match... et même tous les trois au besoin. Pour chaque match, le handicap par défaut est (NONE) (Zéro).

CE QUE LE JEU VOUS RÉSERVE

L'affichage à l'écran se modifie légèrement pour s'adapter au type de jeu que vous avez choisi.

[TWO PLAYER STORY GAME] (OPTION HISTOIRE POUR DEUX JOUEURS) La situation du joueur n° 2 n'est jamais indiquée dans le mode Histoire pour un seul joueur.



[THREE PLAYER MATCH] (MATCH POUR TROIS JOUEURS) La situation du joueur n° 3 n'est jamais indiquée dans les modes Match pour un seul joueur ou Match pour deux joueurs.

SCORE DU JOUEUR N°3
ÉNERGIE DU JOUEUR N°3
CHI DU JOUEUR N°3
SCORE DU JOUEUR N°1
ÉNERGIE DU JOUEUR N°1
CHI DU JOUEUR N°1
SCORE DU JOUEUR N°2
ÉNERGIE DU JOUEUR N°2
CHI DU JOUEUR N°2

SCORE - Vous gagnez des points à chaque attaque victorieuse, mais vous n'obtiendrez des points de bonus que pour un jeu exemplaire (si vous gagnez un match sans avoir été touché, par exemple). Vous gagnez un bonus forme lorsque le combat de Bruce Lee est d'une qualité exceptionnelle.
ÉNERGIE - Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez de l'énergie. Certaines attaques vous prendront plus d'énergie que d'autres. L'énergie ne se récupère pas : pour retrouver toute votre énergie, il faut que votre Chi atteigne son maximum.
Chi C'est la force intérieure, la force mystique de Bruce Lee. Si vous l'accroissez, deux nouveaux modes de combat s'offrent à vous : Fighter et Nunchaku (voir Commandes de Bruce Lee, page 17). Vous faites monter le Chi-mètre à chaque bon coup, mais il redescend chaque fois qu'une attaque échoue (vous le perdez dans tous les modes, mais vous ne pouvez le gagner qu'en faisant une attaque victorieuse en mode Mantis). Ne perdez donc pas de temps à faire l'intéressant, passez à l'action ! Certaines actions vous permettent également de faire monter votre Chi, par exemple frap-

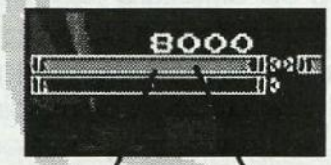
per l'adversaire avant d'être touché ou gagner un Yin-Yang en cours de match.

UN YIN-YANG

[MIRRORS] (MIROIRS) - Leur nombre indique le nombre de chances dont vous disposez. Chaque défaite vous fait perdre un miroir. Et quand vous avez perdu tous les miroirs, eh bien... Eh bien, mieux vaut tout faire pour gagner, non ? Les miroirs n'apparaissent qu'à la fin de chaque combat, que Bruce Lee ait gagné ou qu'il se soit fait battre.

CONTRÔLE DE BRUCE LEE

Bruce Lee dispose de trois modes d'attaque ((Mantis), (Fighter) et (Nunchaku)), qui sont fonction de la quantité de Chi obtenue. Les scores affichés sur le Chi-mètre précisent si les modes Fighter et Nunchaku sont accessibles.



MODE FIGHTER MODE NUNCHAKU

Les modes (Fighter) et (Nunchaku) nécessitent beaucoup de Chi : ne soyez donc pas étonné si Bruce Lee revient automatiquement au mode (Mantis) lorsque le Chi a trop baissé. Rappelez-vous que s'il perd l'option du mode Nunchaku, il possède toujours une quantité suffisante de Chi pour continuer en mode Fighter !

MODE MANTIS

Le combat classique est l'option qui permet de faire le plus de mouvements différents. Les mouvements qui suivent ne sont possibles que si Bruce Lee fait face à un adversaire qui se trouve à sa droite.

MOUVEMENTS DE BASE

MARCHER – Bruce Lee ne peut pas marcher à travers ses adversaires.

•Pour éviter les adversaires ou vous en approcher, appuyez sur les flèches gauche ou droite de la manette multidirectionnelle.

SAUTER – Vous pouvez sauter en l'air, vers l'adversaire ou en arrière. Cela vous permet par exemple d'éviter des coups bas ou de vous sortir d'un coin.

•Pour sauter en l'air, appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle.

•Pour sauter vers l'adversaire ou en arrière, appuyez sur la flèche haut et les flèches gauche ou droite de la manette multidirectionnelle.

COUP DE PIED RAPIDE - Plus rapide (mais moins fort) qu'un grand coup de pied.

•Pour donner un coup de pied rapide, appuyez sur le bouton B.

COUP DE POING RAPIDE- C'est le mouvement le plus rapide, mais aussi le plus faible.

•Pour donner un coup de poing rapide, appuyez sur le bouton Y.

GRAND COUP DE POING – Il est plus lent qu'un coup de poing rapide, mais deux fois plus puissant.

•Pour donner un grand coup de poing, appuyez sur le bouton X.

GRAND COUP DE PIED – Il est plus lent qu'un coup de pied rapide : il laisse donc une plus grande marge de manoeuvre à Bruce Lee.

•Pour choisir le grand coup de pied, appuyez sur le bouton A.

ATTAQUES EN COMBAT RAPPROCHÉ

Ces coups ne peuvent être donnés que si Bruce Lee se trouve tout près de son adversaire.

COUP DE GENOU - Dans l'estomac de l'adversaire.

•Pour donner un coup de genou, appuyez sur le bouton de coup de pied rapide.

COUP DE PIED DANS LE TIBIA - Bruce Lee ne fait ce mouvement que lorsque son adversaire est accroupi. Très bon coup, car l'adversaire n'a aucun moyen de se défendre.

•Pour donner un coup de pied dans le tibia, appuyez sur le bouton de coup de pied rapide.

ENVOYER AU TAPIS - Ce coup est difficile à exécuter, mais c'est le plus puissant (avec le coup latéral).

•Pour envoyer l'adversaire au tapis, activez la manette multidirectionnelle de manière à vous éloigner de l'adversaire et, en maintenant la flèche correspondante enfoncée, appuyez sur le bouton de grand coup de poing. Ce coup n'est possible que lorsque Bruce Lee se trouve à proximité immédiate de l'adversaire.

COUP DE PIED HAUT - C'est la meilleure défense contre un coup de pied à la volée ou un coup de machette.

•Pour donner un coup de pied haut, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

PIÉTINEMENT DE L'ADVERSAIRE - Ce coup est difficile à réaliser (il faut que l'adversaire soit à terre), mais c'est l'un de ceux qui rapportent le plus de points.

•Pour piétiner l'adversaire, appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle en vous rapprochant de l'adversaire, et, lorsque Bruce Lee est au sommet de son saut et au-dessus de la poitrine de son adversaire, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle.

COUP D'AVANT-BRAS - Deux coups de poing suivis d'un coup d'avant-bras

•Pour donner ce coup, appuyez trois fois sur le bouton de coup de poing rapide (en relâchant immédiatement) ou deux fois sur le bouton de grand coup de poing (idem).

COUP DE POING BAS - Il en existe deux variantes : le coup de poing bas rapide et le grand coup de poing bas. Ces deux coups sont difficiles à parer. Pour obtenir un effet optimal, enchaînez un coup de poing bas rapide et un grand coup de poing bas.

•Pour donner l'un de ces deux coups, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle et maintenez -la enfoncée, puis appuyez sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing.

COUP DE PIED BAS RAPIDE - C'est une bonne attaque, courte et précise. La seule vraie manière de se défendre contre un coup de pied bas consiste à s'éloigner de l'adversaire par un salto.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle et sur le bouton de coup de pied rapide.

GRAND COUP DE PIED BAS - Plus proche du coup de pied balayé que le coup de pied bas rapide et encore plus efficace combiné avec celui-ci.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle et maintenez-la enfoncée, puis appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

ATTAQUE À DISTANCE MOYENNE

Elles sont utiles lorsque l'adversaire est à portée de vos coups.

COUP DE PIED À 180 DEGRÉS – Il s'agit de deux coups de pied rapides successifs. Le

deuxième, qui est le coup à 180 degrés proprement dit, est le coup le plus puissant (avec l'envoi au tapis).

•Pour donner ce coup, appuyez deux fois sur le bouton de grand coup de pied.

COUP DE PIED RENVERSÉ - Ce coup est très utile si Bruce Lee a le dos tourné et que son adversaire fonce sur lui (surtout s'il a deux adversaires).

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche de la manette multidirectionnelle correspondant à la direction opposée à celle où se trouve l'adversaire, puis appuyez deux fois sur le bouton de grand coup de pied.

COUP DE PIED EN GRAND ÉCART - Bruce Lee ne peut donner ce coup que s'il est entouré par deux adversaires.

•Pour donner ce coup, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

SAUT ET COUP DE PIED - Il ne permet pas de frapper aussi loin que le coup de pied à la volée, mais il possède la même puissance.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle, puis, quand Bruce Lee est en l'air, appuyez sur les boutons de coup de pied rapide ou de grand coup de pied.

COUP DE MACHETTE - C'est l'un des coups les plus puissants.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle, puis, quand Bruce Lee est en l'air, appuyez sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing.

ATTAQUE À GRANDE DISTANCE

Certains de ces coups permettent à Bruce Lee de traverser l'écran d'un saut !

SALTO ET COUP DE PIED - Bonne attaque de distance, mais Bruce Lee reste vulnérable.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle en vous rapprochant de l'adversaire pour effectuer un salto, puis appuyez rapidement sur le bouton de grand coup de pied.

COUP DE PIED À LA VOLÉE - Peut se faire en direction de l'adversaire ou en s'éloignant de lui.

•Appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle en vous rapprochant ou vous éloignant de l'adversaire, puis, quand Bruce se trouve en l'air, appuyez sur les boutons de coup de pied rapide ou de grand coup de pied.

COUP DE MACHETTE À LA VOLÉE - C'est une version perfectionnée du coup de machette.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle en vous rapprochant de l'adversaire, puis, quand Bruce Lee se trouve en l'air, appuyez sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing.

DÉFENSE

BLOCAGE HAUT – C'est le mouvement idéal pour parer les attaques hautes quand Bruce Lee est debout.

•Pour bloquer un mouvement d'attaque, utilisez la manette multidirectionnelle pour vous éloigner de l'adversaire. Bruce ne peut exécuter ce mouvement que si un adversaire se trouve tout près de lui.

S'ACCROUPIR - C'est une position utile pour parer les attaques hautes.

•Pour vous accroupir, appuyez sur la flèche bas de la manette multidirectionnelle.

BLOCAGE ACCROUPI - Utile pour parer les attaques basses.

•Pour prendre cette position, appuyez sur la flèche bas de la manette en vous éloignant de l'adversaire.

SALTO - Il vous sert à vous rapprocher de l'adversaire ou à vous éloigner de lui.

C'est le meilleur moyen d'esquiver les coups d'attaque basse et de passer de l'autre côté d'un adversaire.

•Pour effectuer ces mouvements, appuyez sur la manette multidirectionnelle (flèches bas et gauche ou droite).

RANIMER BRUCE LEE - Des coups répétés de ses adversaires peuvent assommer Bruce Lee ou l'immobiliser à terre.

•Pour ranimer Bruce Lee, appuyez plusieurs fois sur n'importe quel bouton (sauf le bouton de grand coup de pied).

COUP DE PIED DE REPRISE - N'est utilisable que lorsque Bruce Lee a été immobilisé à terre.

•Pour remettre Bruce Lee sur pied, appuyez plusieurs fois de suite sur le bouton de grand coup de pied.

BLOQUER UN ENVOI AU TAPIS - Si vous êtes rapide, cette manoeuvre vous permet, dans chacun des trois modes, de bloquer l'adversaire qui essaie de vous envoyer au tapis.

•Pour faire cette manoeuvre, utilisez la manette multidirectionnelle pour vous éloigner de l'adversaire et appuyez en même temps sur le bouton de grand coup de poing.

MODE FIGHTER (COMBATTANT)

Lorsque le Chi de Bruce Lee atteint un certain niveau, vous pouvez accéder au mode Fighter, qui est le mode d'attaque le plus rapide. Dans ce mode, vous ne possédez plus aucune défense, mais vous disposez de deux mouvements supplémentaires. Bruce Lee ne peut plus envoyer son adversaire au tapis ou le piétiner, ni même bloquer les attaques, mais il a toujours la faculté d'envoyer au tapis en retour. N'oubliez pas que le mode Fighter requiert un bon niveau de Chi ! Si le Chi est insuffisant pour rester en mode Fighter, Bruce Lee repasse automatiquement en mode Mantis.

POUR PASSER EN MODE FIGHTER

•Appuyez sur le bouton R pour sélectionner ce mode.

POUR PASSER EN MODE MANTIS

•Appuyez sur le bouton L pour sélectionner ce mode.

COUP DE POING ULTRA-RAPIDE - C'est un mouvement d'attaque rapprochée. Si vous arrivez à appuyer assez vite sur le bouton de coup de poing, Bruce Lee va vous administrer une volée de coups de poing ; après le troisième coup de poing, les suivants sont ultra-rapides (jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de coup de poing).

•Pour donner un coup de poing ultra-rapide, appuyez plusieurs fois de suite sur les boutons de coup de poing rapide ou de grand coup de poing, le plus vite possible.

COUP DE PIED ULTRA-RAPIDE - C'est un mouvement d'attaque de moyenne distance, semblable au coup de poing ultra-rapide mais au potentiel de dégâts supérieur.

•Pour donner un coup de pied ultra-rapide, appuyez plusieurs fois de suite sur les boutons de coup de pied rapide ou de grand coup de pied, le plus vite possible.

SAUT PÉRILLEUX - Cette variante spéciale du saut de mode Mantis permet à Bruce Lee de traverser tout l'écran d'un saut !

•Pour effectuer un saut avec vrille, appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle en vous rapprochant ou vous éloignant éventuellement de l'adversaire.

SAUT ET COUP DE PIED ULTRA RAPIDE- C'est un mouvement d'attaque rapide de moyenne distance.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut de la manette multidirectionnelle, puis, quand Bruce Lee se trouve en l'air, sur le bouton de grand coup de pied.

COUP DE PIED À LA VOLÉE ULTRA-RAPIDE - C'est un mouvement d'attaque rapide, à très grande distance. Pour tout vous dire, c'est le plus puissant du mode Fighter.

•Pour donner ce coup, appuyez sur la flèche haut de la manette multi-directionnelle en vous rapprochant de l'adversaire, puis, quand Bruce Lee se trouve en l'air, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

MODE NUNCHAKU

Si le Chi de Bruce Lee atteint un niveau suffisant, vous pouvez passer en mode Nunchaku : vous y disposez d'un rayon d'action accru (mais le nombre des mouvements possibles est plus limité). Bruce Lee ne peut plus donner de coups de poing ni de coups de pied, il n'a plus de moyen de défense, mais peut encore bloquer un envoi au tapis. Bien utilisé, le nunchaku est une arme mortelle ! N'oubliez pas que l'utilisation du nunchaku est consommatrice de Chi (mais vous pouvez faire remonter le Chi : voir Jongler, page 16). Si le niveau de Chi devient insuffisant pour rester en mode Nunchaku, Bruce Lee repasse automatiquement en mode Mantis. Il est évidemment toujours possible de choisir le mode Fighter.

Vous ne pouvez pas répéter plusieurs fois le même mouvement Nunchaku si Bruce Lee est immobile. La méthode la plus efficace consiste à faire alterner les différents mouvements de Nunchaku.

POUR PASSER EN MODE NUNCHAKU•Appuyez simultanément sur les boutons R et L.

POUR PASSER EN MODE MANTIS•Appuyez sur le bouton L pour sélectionner ce mode.

ATTAQUE POIGNARD - Il s'agit d'un mouvement d'attaque rapprochée.

•Pour exécuter ce mouvement avec le nunchaku, appuyez sur le bouton de grand coup de pied.

ATTAQUE LATÉRALE - Elle est plus lente que l'attaque poignard, mais son rayon d'action est supérieur. Ce mouvement est particulièrement indiqué lorsque votre adversaire est accroupi.

•Pour exécuter ce mouvement avec le nunchaku, appuyez sur le bouton de coup de pied rapide.

MANIEMENT DU NUNCHAKU - Permet d'accumuler lentement du Chi en faisant passer le nunchaku d'une main à l'autre.

•Pour manier le nunchaku, appuyez alternativement sur les deux boutons de coup de poing.

STRANGULATION - Bruce Lee saute sur son adversaire et essaie de l'étrangler avec la chaîne du nunchaku. N'oubliez pas qu'il doit d'abord s'approcher de l'adversaire pour pouvoir exécuter cette action.

•Pour étrangler l'adversaire, appuyez sur le bouton de grand coup de poing. Ne lâchez pas !

•Pour interrompre momentanément le jeu, appuyez sur le bouton Start. Deux options vous sont offertes : Continue (Continuer), qui est mise en valeur, et Abort Game (Mettre fin au jeu).

•Pour déplacer la barre de surbrillance entre ces deux options, appuyez sur les flèches haut ou bas de la manette.

•Pour sélectionner l'option mise en surbrillance, appuyez sur le bouton Start.

LES SCÈNES

Suivant la scène, Bruce Lee aura à affronter un ou deux adversaires en même temps. C'est le niveau de difficulté choisi à l'écran Options qui détermine le nombre de scènes successives du jeu. Si vous choisissez "Du gâteau !" vous ne pouvez pas dépasser la scène 4. En choisissant "Facile", vous pouvez aller jusqu'à la scène 7. Seuls les degrés de difficulté commençant à l'option "Moyenne" vous permettent d'affronter le Fantôme.

SCÈNE 1 : HONG KONG - Le festival de danse de la Lanterne bat son plein, et les marins cherchent la bagarre. Gare à la chaîne du marin !

UN MARIN

SCÈNE 2 : LA CUISINE DE GUSSIE YANG- Avec vue sur une allée. Gare aux couteaux du cuisinier !

UN CUISINIER

SCÈNE 3 : SEATTLE - Le gymnase de l'université est l'endroit choisi par Bruce Lee pour s'attaquer à Scott. Attention à son coup de pied spécial en vrille, à son coup de pied à l'épaule et à sa variante inédite de la manœuvre Heimlich.

SCOTT

SCÈNE 4 : OAKLAND - Le gymnase George Wu est le lieu de la première rencontre de Bruce Lee avec Johnny Sun... et c'est là qu'il s'est fait briser le dos. à vous d'éviter les coups fatals de Johnny Sun et changer, une fois pour toutes, le cours de l'histoire !

JOHNNY SUN

SCÈNE 5 : HONG KONG - Le plateau de tournage du film Golden Harvest. Les femmes acrobates brandissent des bâtons qui serviront à battre les opposants et à sauter à la perche.

UNE ACROBATE

SCÈNE 6 : BRUCE'S KWOON - Scott est de retour à l'école de Bruce Lee, où il a enseigné le Jeet Koon Du, art martial dont il a fait sa spécialité. Parmi ses élèves figurait... Steve McQueen !

SCÈNE 7 : LE STADE DE LONG BEACH - Un combat inhabituel : Bruce Lee doit à nouveau vaincre Johnny Sun, mais il ne dispose que de 60 secondes !

SCÈNE 8 : EN THAÏLANDE - La glacière du Big Boss, le premier film de Bruce Lee. Luke, le frère de Johnny Sun, est venu prendre sa revanche. Gare à son coup de pied balayé et à son coup de pied à la volée.

LUKE SUN

SCÈNE 9 : HONG KONG - Le plateau du film Le Dragon. Gare aux griffes d'acier de Claw Man, méfiez-vous des fumées qu'il exhale pour étourdir ses adversaires... Et ne vous laissez par impressionner par les airs qu'il se donne !

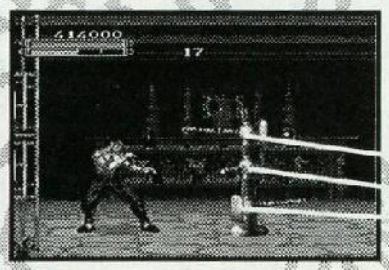
CLAW MAN

SCÈNE 10 : LE CIMETIÈRE - Où rôde le fantôme armé du fatal Kwondon...

LE FANTÔME

LA COURSE AUX BONUS

- C'est la manière la plus rapide, et également la plus excitante, de faire monter le Chi et les points. Attaquez Pete le Mannequin et marquez des points en lui frappant les jambières ! Il ne reste qu'à passer entre les bâtons. Attention, plus vous lui frappez les jambières, et plus vite le bâton tournera. Et plus vite ça tournera, plus vite votre Chi augmentera.



1 000 POINTS
5 000 POINTS
10 000 POINTS

(Vous ne pouvez jouer la manche des bonus qu'en mode Mantis ; les autres modes ne sont pas disponibles ici).

CONSEILS DE JEU

•Le nunchaku n'est pas illimité, mais c'est la seule arme efficace contre le fantôme. Apprenez à le manier... et faites-en bon usage !

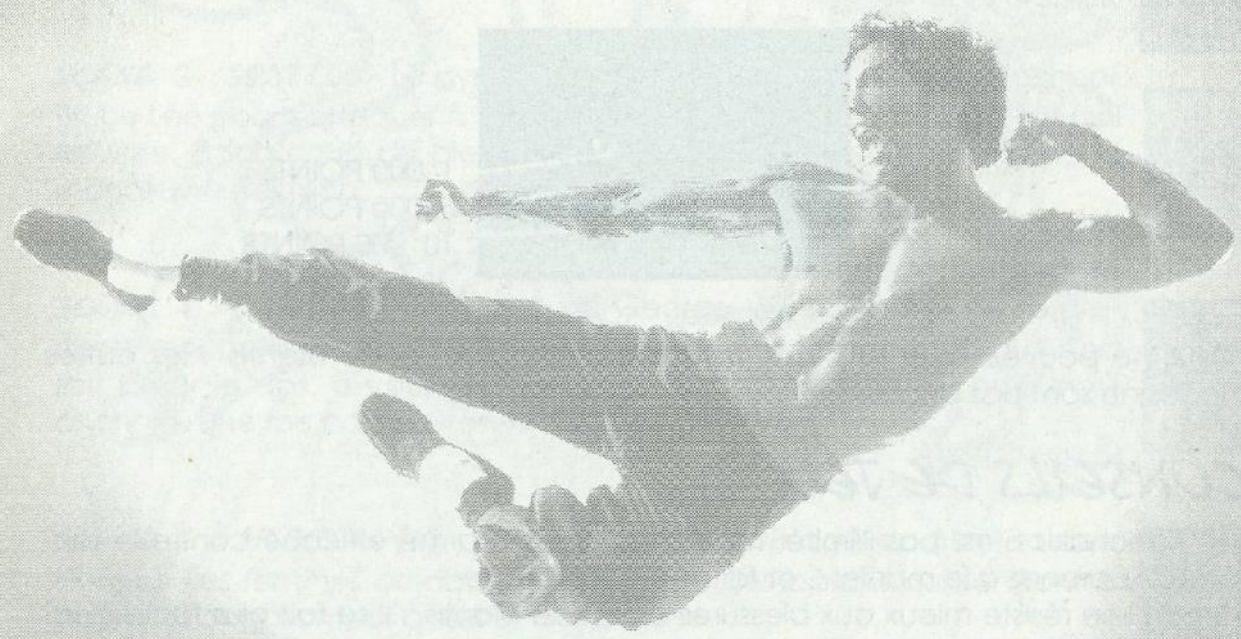
•Bruce Lee résiste mieux aux blessures en mode Mantis ; il se fait plus facilement assommer dans les modes Fighter et nunchaku.

•Si Bruce Lee et son adversaire sautent l'un vers l'autre, attendez le plus longtemps possible avant d'appuyer sur le bouton de coup de pied, afin d'accroître vos chances de réussir cette attaque

•Le coup de machette et le coup de pied à la volée sont les meilleures attaques contre un adversaire armé du nunchaku. Il faut être un peu exercé pour effectuer ces mouvements correctement, mais cela en vaut la peine.

•Essayez d'utiliser le plus grand nombre possible de coups différents. Plus vous variez vos attaques, plus votre adversaire est pris au dépourvu.

•Apprenez tous les mouvements (et évaluez leur portée) en simulant la présence d'un adversaire en chair et en os... Mais mieux vaut en rester aux simulations !



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

INHALT

LOS GEHT'S!	25
DRAGON SPIELEN: ÜBERNEHMEN SIE DIE STEUERUNG!	25
DER TITELBILDSCHIRM	26
DER SPIELAUSWAHL-BILDSCHIRM	26
DER OPTIONENBILDSCHIRM	27
DER KAMPFSPIELBILDSCHIRM	27
WAS SIE WÄHREND DES SPIELS SEHEN WERDEN	28
BRUCE LEE STEUERN	29
MANTIS-MODUS	29
KÄMPFER-MODUS	32
NUNCHAKU-MODUS	32
ANHALTEN!	33
DIE STUFEN	33
DIE BONUSRUNDE	34
SPIELTIPS	35

LOS GEHT'S!

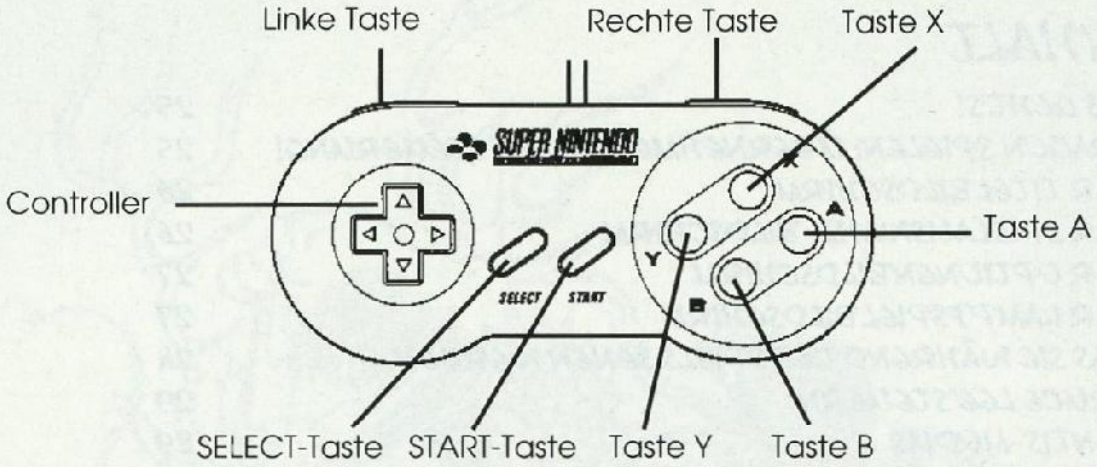
•Stellen Sie den Super Nintendo wie im Handbuch beschrieben ein.
•Schalten Sie den Netzschalter aus. Legen Sie dann die Dragon-Kassette mit dem Etikett zu Ihnen in den Super Nintendo ein, und drücken Sie sie fest hinab.
•Schalten Sie das Gerät ein. Nach einigen Sekunden erscheint der Nintendo-Bildschirm. Wenn der Dragon-Bildschirm erscheint, kann es losgehen!
•Wenn der Nintendo-Bildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät aus. Stellen Sie fest, ob der Super Nintendo richtig eingestellt und die Dragon-Kassette korrekt eingelegt ist. Schalten Sie dann das Gerät ein.
Und vergessen Sie nicht! Der Netzschalter muß immer ausgeschaltet sein, wenn Sie die Kassette einlegen oder entnehmen wollen.

DER SUPER NINTENDO UND DER CONTROLLER

DRAGON SPIELEN:

ÜBERNEHMEN SIE DIE STEUERUNG!

Übernehmen Sie die Steuerung! Bevor Sie zu spielen beginnen, sollten Sie sich mit der Steuerung und den Funktionen des Super Nintendo-Controllers vertraut machen.



Die Tasten des Super Nintendo-Controllers

DER TITELBILDSCHIRM

Nach dem Nintendo-Bildschirm und dem Virgin Interactive Entertainments-Vorspann erscheint der Dragon-Titelbildschirm. Nach einem kurzen Moment werden die 8 höchsten Punktzahlen angezeigt, und dann führt Sie eine Diaschau in die Szene ein.
Falls keine Taste auf dem Controller gedrückt wird, sehen Sie eine kurze Demoversion von Dragon.

DER DRAGON-TITELBILDSCHIRM

•Drücken Sie die START-Taste, um den Game Select (Spielauswahl)-Bildschirm anzuzeigen.

DER SPIELAUSWAHL-BILDSCHIRM

Hier können Sie wählen, auf welche Art Sie Dragon spielen wollen: alleine oder mit einem Freund in einer Bruce-Lee-Kampfversion seiner Lebensgeschichte, oder einfach als Kampf zwischen zwei oder drei Bruce-Lee-Figuren.
Acht Optionen stehen zur Verfügung. Die zu wählende oder zu ändernde Option ist durch einen kleinen Pfeil gekennzeichnet. Graue Optionen sind nicht verfügbar. Alle Optionen werden gewählt wie folgt ...

•Durch Drücken einer beliebigen Taste (auch der START-Taste) können Sie die Option wählen.

•Drücken Sie Steuerblock links oder rechts, um die angegebene Option zu ändern.

ONE PLAYER STORY GAME (Ein-Spieler-Geschichte) Wenn Sie diese Option wählen, spielen Sie gegen den Gegner vom Super Nintendo in einem progressiven Kampf auf der Grundlage der Filmhandlung.

TWO PLAYER STORY GAME (Zwei-Spieler-Geschichte) Mit dieser Option können Sie einen Kampf zwischen zwei Bruce-Lee-Figuren (von Ihnen und einem anderen Spieler gesteuert) und einem vom Super Nintendo gesteuerten Gegner spielen.

ONE PLAYER MATCH (Ein-Spieler-kampf) Nehmen Sie noch eine weiteren Bruce Lee, der durch den Super Nintendo gesteuert wird. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint der Kampfspielbildschirm (siehe Der Kampfspielbildschirm auf Seite 27).

TWO PLAYER MATCH (Zwei-Spieler-Kampf)
Mit dieser Option können Sie und jeweils ein Freund eine Bruce-Lee-Figur steuern und gemeinsam Kopf an Kopf ins Finale gehen. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint der Kampfspielbildschirm (siehe Der Kampfspielbildschirm).
THREE PLAYER MATCH (Drei-Spieler-Kampf)
Wenn an Ihren Super Nintendo ein Multi-Tap angeschlossen ist, kann noch ein dritter Spieler teilnehmen. Wenn Sie diese Option wählen, erscheint der Kampfspielbildschirm (siehe Der Kampfspielbildschirm).
HIGH SCORES (Hohe Punktzahlen)
Sie sehen die Namen der 8 besten Spieler des Tages. Beachten Sie dabei, daß Ihre guten Punktzahlen verlorengehen, wenn sie den Super Nintendo abschalten.
OPTIONS (Optionen)
Ruft den Options (Optionen)-Bildschirm auf (siehe Der Optionen-Bildschirm).

DER [OPTIONS] OPTIONEN-BILDSCHIRM

Optionen-Bildschirm

Von hier aus können Sie die Spielumgebung Ihren Bedürfnissen anpassen. Acht neue Optionen stehen zur Verfügung.
DIFFICULTY NORMAL (SCHWIERIGKEITSGRAD NORMAL) Sie können wählen zwischen (PIECE OF CAKE) (Sehr leicht), (EASIER) (Leicht), (TOUGH) (Hart) oder (ARCADE ACE) (Arkade-As), um die Fähigkeiten (den Schwierigkeitsgrad) von Bruces Gegnern zu beeinflussen. Mit dieser Option können Sie auch bestimmen, wie viele Stufen in einer Story gespielt werden können (siehe Die Stufen auf Seite 33).
GAME SPEED NORMAL (Geschwindigkeit Normal) Oder wählen Sie zwischen TURBO (Turbo) und ORIGINAL (Original).
SOUND TEST (Soundtest) Hier haben Sie die Möglichkeit, alle Melodien und Klangeffekte (nach Nummern geordnet) zu hören, die in Dragon gespielt werden. Eine Melodie oder ein Soundeffekt wird wie eine normale Option gewählt.
MUSIC TEST (Musiktest) Hier haben Sie die Möglichkeit, alle Melodien (nach Nummern geordnet) zu hören, die in Dragon gespielt werden. Eine Melodie wird wie eine normale Option gewählt.
•Um Musik oder Soundeffekte zu hören, drücken Sie irgendeine Taste.
MUSIC (Musik) Mit ON (Ein) oder OFF (Aus) können Sie wählen, ob Sie die Musik hören wollen oder nicht.
SOUND (Sound) Sie können wählen, ob Sie Soundeffekte und Musik in STEREO oder MONO hören wollen.
MOVIE SEQUENCES (Einführungssequenzen) Wechseln Sie von YES (Ja) auf NO (Nein) um, falls Sie die kurze Einführung in die jeweilige Szene nicht sehen wollen.
EXIT (Beenden) Damit gelangen Sie in den Game Select (Spielauswahl)-Bildschirm.

Der Kampfspielbildschirm

DER KAMPFSPIELBILDSCHIRM

Wenn Sie zwischen dem Ein-, Zwei- oder Drei-Spieler-Kampf gewählt haben, erscheint der Kampfspie lbildschirm. Um das Spiel zu beginnen, wählen Sie eine

von sieben Szenen (weitere Einzelheiten der Szenen siehe Die Stufen auf Seite 33). Bevor der Kampf beginnt, können Sie folgende weitere Optionen auf diesem Bildschirm nutzen:

TROPHIES TO WIN (Trophäen, die sie gewinnen können) Bester von wieviel Kämpfen? Sie können wählen zwischen 3, 4, 5 oder 6.

HANDICAP NONE (keine Einschränkung) Die Einschränkung ist eine Reduktion der Energie um 50 %, und diese Einschränkung können Sie jedem Spieler zukommen lassen, der an einem Kampf teilnimmt (wenn nötig allen dreien). Beachten Sie, daß die Standardeinstellung für Einschränkung (NONE) (Keine) ist.

WAS SIE WÄHREND DES SPIELS SEHEN WERDEN

Die Bildschirmanzeige ändert sich leicht, um sich auf den Spielmodus auf dem Spielauswahl-Bildschirm einzustellen.

PICTURE: Standard in-play screen with the following annotations ...

TWO PLAYER STORY GAME (Zwei-Spieler-Geschichte)

Beachten Sie, daß die Punktzahl von Spieler 2 in einer Ein-Spieler-Geschichte nicht angezeigt wird.

THREE PLAYER MATCH (Drei-Spieler-Kampf)

Beachten Sie, daß die Punktzahl von Spieler 3 in einem Ein- oder Zwei-Spieler-Kampf nicht angezeigt wird.

PUNKTZAHL Für jeden erfolgreichen Angriff erhalten Sie Punkte, Bonuspunkte jedoch gibt es nur für eindrucksvolles Spiel (wenn Sie beispielsweise eine Runde gewinnen, ohne einen Schlag einstecken zu müssen). Sie erhalten einen Form-Bonus, wenn Bruce einen außergewöhnlich guten Kampf liefert.

ENERGIE Bei jedem Schlag verlieren Sie Energie. Manche Arten von Angriffen kosten mehr Energie als andere. Energie kann nicht ersetzt werden, außer wenn Chi auf Maximum steht.

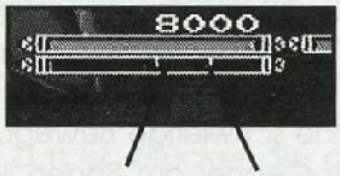
CHI Das ist Bruces innere Stärke (eine mystische Kraft). Erhöhen Sie sie, um zwei neue Kampfmethoden einzusetzen: Kämpfer und Nunchaku (siehe Bruce Lee steuern auf Seite 29). Das Chi-Meßgerät lädt sich nach jedem erfolgreichen Angriff (Schlag) auf und verliert, wenn ein Angriff mißlingt. (Chi verliert man in allen Kampfarten, gewinnt man aber nur bei erfolgreichen Angriffen im Mantis-Kampf). Verschwenden Sie also keine Kraft mit eleganten Verrenkungen - die Bewegungen müssen Punkte bringen! Chi gewinnt auch, wenn Sie bestimmte Aufgaben ausführen, zum Beispiel, wenn Sie den Gegner zuerst schlagen oder beim Kampf ein Yin-Yang erzielen.

EIN YIN-YANG

MIRRORS (Spiegel) Die Zahl bestimmt Ihre Chancen. Bei jeder Niederlage verlieren Sie einen Spiegel. Wenn Sie alle Spiegel verloren haben ... Tja, versuchen Sie eben, nicht zu verlieren, OK? Die Spiegel werden nur am Ende eines Kampfes gezeigt, wenn Bruce gewonnen oder verloren hat.

BRUCE LEE STEUERN

Bruce verfügt über drei Angriffsmethoden ((Mantis) (Mantis), (Fighter)(Kämpfer) und (Nunchaku) (Nunchaku)), die durch die Menge von Chi bestimmt werden. Die Markierungen auf dem Chi-Meßgerät zeigen an, wann Kämpfer und Nunchaku zur Verfügung stehen.



KÄMPFER-MODUS NUNCHAKU-MODUS

Beachten Sie dabei, daß (Fighter) (Kämpfer) und (Nunchaku) (Nunchaku) Ihre Kraft aus Chi beziehen, also seien Sie nicht erstaunt, wenn Bruce automatisch in den (Mantis) (Mantis)-Modus gelangt, sobald kein Chi mehr vorhanden ist. Beachten Sie auch, daß Bruce noch genug Kraft für den Kämpfer-Modus hat, auch wenn er den Nunchaku-Modus verloren hat.

MANTIS MODE (MANTIS-MODUS)

Die Standardmethoden eines Kampfes bieten eine ganze Reihe von Bewegungen, aber der Energieaufbau ist langsam. Beachten Sie, daß die folgenden Bewegungen auf einen Gegner ausgerichtet sind, der rechts von Bruce steht.

GRUNDBEWEGUNGEN

GEHEN Bruce kann nicht durch seine Gegner hindurchgehen.

•Drücken Sie den Steuerblock nach rechts oder links, um auf den Gegner zu bzw. von ihm weg zu gehen.

SPRUNG Gerade aufwärts, auf den Gegner zu oder vom Gegner weg, möglicherweise, um niedrigen Angriffen oder einem Sprung aus der Ecke auszuweichen.

•Drücken Sie den Steuerblock auf, um hochzuspringen.

•Drücken Sie den Steuerblock auf und rechts oder links, um auf den Gegner zu oder von ihm weg zu springen.

SCHNELLER TRITT: Schneller als ein harter Tritt, aber schwächer als dieser.

•Drücken Sie die Taste B, um einen schnellen Tritt auszuführen.

SCHNELLER STOß: Die schnellste, aber auch die schwächste Bewegung.

•Drücken Sie die Taste Y, um einen schnellen Stoß auszuführen.

HARTER STOß: Langsamer als ein schneller Stoß, aber doppelt so stark.

•Drücken Sie die Taste X, um den harten Stoß auszuführen.

HARTER TRITT: Langsamer als ein schneller Tritt, und Bruce hat damit mehr Angriffsmöglichkeiten.

•Drücken Sie die Taste A, um einen harten Tritt auszuführen.

NAHANGRIFF

Bruce wird die folgenden Bewegungen nur ausführen, wenn er nahe genug am Gegner ist.

KNIEANGRIFF: In die Magengrube des Gegners.
•Drücken Sie die Taste Schneller Tritt, um einen Knieangriff auszuführen.
TRITT ANS SCHIENBEIN: Bruce führt diese Bewegung nur aus, wenn der Gegner in der Hocke ist. Und am besten ist daran, daß es keine rechte Abwehr gegen den Tritt ans Schienbein gibt.
•Drücken Sie die Taste Schneller Tritt, um den Tritt ans Schienbein auszuführen.
WURF: Eine schwierige Bewegung, aber auch die wirkungsvollste (außer dem Rundumtritt).
•Halten Sie den Steuerblock vom Gegner weg gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Taste Schneller Stoß, um den Gegner umzuwerfen (ein Wurf kann nur durchgeführt werden, wenn Bruce nahe am Gegner ist).
HOHER TRITT: Die beste Verteidigung gegen einen fliegenden Tritt oder Chop.
•Drücken Sie die Taste Harter Tritt, um den hohen Tritt auszuführen.

STAMPFEN: Eine schwierige Bewegung (sie kann nur durchgeführt werden, wenn der Gegner am Boden liegt), aber auch eine der lohnendsten Bewegungen
•Drücken Sie den Steuerblock auf oder auf zum Gegner hin, und dann, wenn Bruce im Sprung ist und sich über dem Brustkorb des Gegners befindet, drücken Sie den Steuerblock ab, um das Stampfen auszuführen.
ANGRIFF MIT DEM UNTERARM: Zwei Stöße mit anschließendem Unterarmschlag.
•Drücken Sie die Taste Schneller Stoß dreimal oder die Taste Harter Stoß zweimal schnell hintereinander, um den Angriff mit dem Unterarm auszuführen.
NIEDRIGER STOß: Es gibt zwei Varianten: den schnellen niedrigen Stoß und den harten niedrigen Stoß, und beide sind schwer abzublocken. Mit dem schnellen niedrigen Stoß, gefolgt vom harten niedrigen Stoß, erzielen Sie maximale Wirkung.
•Halten Sie den Steuerblock abwärts gedrückt, dann drücken Sie die Taste Schneller oder Harter Stoß, um den niedrigen Stoß auszuführen.
NIEDRIGER SCHNELLER TRITT: Ein guter, kurzer, scharfer Angriff. Die einzige vernünftige Verteidigung gegen einen niedrigen Tritt ist ein Flip vom Gegner weg.
•Halten Sie den Steuerblock abwärts gedrückt, und drücken Sie die Taste Schneller Tritt, um den niedrigen Tritt auszuführen.
NIEDRIGER HARTER TRITT: Das ist eher ein Fegetritt als der niedrige schnelle Tritt - und außerdem viel wirkungsvoller.
•Halten Sie den Steuerblock anwärts gedrückt, und drücken Sie die Taste Harter Tritt, um einen niedrigen harten Tritt auszuführen.

ANGRIFFE AUF MITTLERE DISTANZ
Nur wirksam, wenn der Gegner in Trittweite ist.
RUNDUMTRITT: Zwei schnelle Tritte nacheinander. Der zweite Tritt, der Roundhouse, ist die stärkste Bewegung (zusammen mit dem Wurf).
•Drücken Sie die Taste Harter Tritt zweimal, um den Rundumtritt auszuführen.
RÜCKWÄRTSTRITT: Eine nützliche Bewegung, wenn ein Gegner von hinten auf Bruce zuläuft, und besonders, wenn Bruce zwei Gegnern gegenübersteht.
•Drücken Sie den Steuerblock vom Gegner weg, und drücken Sie die Taste Harter Tritt zweimal, um den Rückwärtstritt auszuführen.
SPREIZTRITT: Bruce führt diesen Tritt nur aus, wenn sich neben ihm auf jeder Seite je ein Gegner befindet.
•Drücken Sie die Taste Harter Tritt, um den Spreiztritt auszuführen.

TRITT IM SPRUNG: Die Reichweite ist kürzer als beim fliegenden Tritt, aber er ist genau so wirkungsvoll.

•Drücken Sie den Steuerblock auf, und wenn Bruce in der Luft ist, drücken Sie die Taste Schneller oder Harter Tritt, um den Tritt im Sprung auszuführen.

CHOP: Eine der kraftvollsten Bewegungen.

•Drücken Sie den Steuerblock auf, und wenn Bruce in der Luft ist, drücken Sie die Taste Schneller oder Harter Stoß, um den Chop auszuführen.

ANGRIFFE AUF GROßE DISTANZ

Mit einer dieser Bewegungen kann Bruce quer über den Bildschirm springen!

FLIPTRITT: Ein guter Distanzangriff, aber Bruce ist danach verwundbar

•Drücken Sie den Steuerblock ab und zum Gegner hin, um den Flip auszuführen, dann drücken Sie schnell die Taste Harter Tritt, um den Fliptritt auszuführen.

FLIEGENDER TRITT: Zum Gegner hin oder vom Gegner weg.

•Halten Sie den Steuerblock auf und zum Gegner hin bzw. vom Gegner weg gedrückt, und wenn Bruce in der Luft ist, drücken Sie die Taste Schneller oder Harter Tritt, um den fliegenden Tritt auszuführen.

FLIEGENDER CHOP: Eine wirkungsvollere Version des Chop.

•Drücken Sie den Steuerblock auf und zum Gegner hin, und wenn Bruce dann in der Luft ist, drücken die die Taste Schneller oder Harter Stoß, um den fliegenden Chop auszuführen.

VERTEIDIGUNGSBEWEGUNGEN

HOHES BLOCKEN: Genau die richtige Bewegung, um sich gegen hohe Angriffe zu verteidigen, wenn Bruce auf den Füßen steht.

•Drücken Sie den Steuerblock vom Gegner weg, um eine Angriffsbewegung abzublocken. Bruce führt diese Bewegung nur aus, wenn der Gegner in seiner Nähe ist.

HOCKEN: Damit weichen Sie Angriffen von oben aus.

•Drücken Sie den Steuerblock ab, um in die Hocke zu gehen.

Hockendes Blocken: Damit können Sie sich gegen niedrige Angriffe verteidigen.

•Drücken Sie den Steuerblock ab und vom Gegner weg, um das hockende Blocken auszuführen.

FLIP: Zum Gegner hin oder vom Gegner weg. Der Flip ist die beste Möglichkeit, niedrigen Angriffen auszuweichen.

•Drücken Sie den Steuerblock ab und links oder rechts, um einen Flip zum Gegner hin oder vom Gegner weg auszuführen.

Bruce aufrichten: Durch wiederholte Schläge eines Feindes wird Bruce betäubt oder geht gar zu Boden.

•Drücken Sie mehrmals irgendeine Taste (aber nicht die Taste Harter Tritt), damit Bruce sich wieder erholt, wenn er vom Gegner betäubt oder zu Boden gestreckt wurde.

Spezieller Tritt beim Aufstehen: Diese Bewegung funktioniert nur, wenn Bruce am Boden liegt.

•Drücken Sie mehrmals die Taste Harter Tritt, damit Bruce mit einem Tritt wieder aufspringt.

GEGENWURF: Wenn Sie schnell sind, können Sie damit in allen drei Modi den Wurf des Gegners in die andere Richtung lenken.

•Drücken Sie den Steuerblock von Ihnen weg und gleichzeitig die Taste Schwerer Stoß, um den Gegner ebenfalls zu werfen.

KÄMPFER-MODUS

Wenn Bruce über genügend Chi verfügt, können Sie in den Kämpfer-Modus einsteigen, die schnellste Angriffsmethode. Sie haben hier aber keine Verteidigung. Zwei neue Bewegungen sind im Kämpfer-Modus verfügbar. Bruce kann weder einen Gegner werfen noch stampfen oder Angriffe abblocken, aber der Gegenwurf steht noch zur Verfügung. Und denken Sie daran: Der Kämpfer-Modus verbraucht viel Chi! Bruce kämpft automatisch im Mantis-Modus, wenn er nicht über genügend Chi verfügt, um den Kämpfer-Modus aufrechtzuerhalten.

WÄHLEN DES KÄMPFER-MODUS

•Drücken Sie die rechte Taste, um den Kämpfer-Modus zu wählen.

Wählen des Mantis-Modus

•Drücken Sie die linke Taste, um den Mantis-Modus zu wählen.

ULTRASCHNELLER STOß: Ein Angriff auf kurze Distanz. Wenn Sie eine Stoßtaste schnell genug drücken können, liefert Bruce eine Reihe von Stößen, und nach dem dritten Stoß sind alle ultraschnell (bis Sie die Stoß-Taste loslassen).

•Drücken Sie mehrmals so rasch wie möglich die Taste Schneller oder Harter Stoß, um den ultraschnellen Stoß auszuführen.

ULTRASCHNELLER TRITT: Ein Angriff auf mittlere Distanz wie der ultraschnelle Stoß, aber mit stärkerem Tritt.

•Drücken Sie mehrmals so schnell wie möglich die Taste Schneller oder Harter Tritt, um den ultraschnellen Tritt auszuführen.

SOMERSAULT: Mit dieser besonderen Variation eines Sprunges im Mantis-Modus kann Bruce über den ganzen Bildschirm springen!

•Drücken Sie den Steuerblock auf oder auf und zum Gegner hin oder von ihm weg, um in diese Richtung zu springen und sich gleichzeitig zu drehen.

ULTRASCHNELLER SPRUNG MIT TRITT: Ein schneller Angriff auf mittlere Distanz.

•Drücken Sie den Steuerblock auf, und wenn Bruce in der Luft ist, drücken Sie die Taste Harter Tritt, um einen ultraschnellen Sprung mit Tritt auszuführen.

ULTRASCHNELLER TRITT IM FLUG: Ein schneller Angriff mit großer Reichweite - die kraftvollste Bewegung im Kämpfer-Modus.

•Drücken Sie den Steuerblock auf und zum Gegner hin, und während Bruce in der Luft ist, drücken Sie die Taste Harter Tritt, um den ultraschnellen Tritt im Flug durchzuführen.

NUNCHAKU-MODUS

Wenn Bruce über genügend Chi verfügt, können Sie den Nunchaku-Modus benutzen, um den Kampfbereich auszudehnen (die Auswahl an Bewegungen ist aber beschränkt). Bruce kann keine anderen Stöße oder Tritte ausführen und hat keine Verteidigung, kann aber noch den Gegenwurf ausführen. Der Nunchaku kann jedoch in den richtigen Händen eine tödliche Waffe sein. Vergessen Sie nicht: Nunchaku-Bewegungen verbrauchen Chi! (Chi kann aber wieder aufgebaut werden, siehe Handwechsel Seite 33). Bruce gelangt automatisch in den Mantis-Modus, wenn er nicht genügend Chi zur Verfügung hat, um den Nunchaku-Modus aufrechtzuerhalten; der Kämpfer-Modus kann jedoch noch gewählt werden.

Sie können nicht dieselbe Nunchaku-Bewegung immer wieder durchführen, ohne daß Bruce sich zwischendurch bewegt. Um eine optimale Wirkung zu erreichen, sollten Sie zwischen den Nunchaku-Bewegungen abwechseln.

WÄHLEN DES NUNCHAKU-MODUS

•Halten Sie die linke und rechte Taste gedrückt, um den Nunchaku-Modus zu wählen.

WÄHLEN DES MANTIS-MODUS

•Drücken Sie die linke Taste, um den Mantis-Modus zu wählen.

STECHANGRIFF: Ein Angriff auf kurze Distanz.

•Drücken Sie die Taste Harter Tritt, um den Stechangriff mit dem Nunchaku durchzuführen.

SCHWUNGANGRIFF: Er ist langsamer als ein Stechangriff, hat aber eine größere Reichweite. Diese Bewegung ist besonders nützlich, wenn der Gegner hockt.

•Drücken Sie die Taste Schneller Tritt, um einen Schwungangriff mit dem Nunchaku auszuführen.

HANDWECHSEL: Bauen Sie langsam Chi auf, indem Sie den Nunchaku zwischen Bruces Händen bewegen.

•Wechseln Sie zwischen der Taste Schneller und Schwerer Stoß, um den Nunchaku zwischen Bruces Händen zu bewegen.

KRAWATTE: Bruce springt über den Gegner und würgt ihn mit der Kette des Nunchaku. Bruce muß zum Gegner gehen, bevor er diese Bewegung versuchen kann.

•Drücken Sie die Taste Schwerer Stoß, um die Krawatte auszuführen.

ANHALTEN!

•Drücken Sie die START-Taste, um das Spiel anzuhalten. Es erschienen zwei Optionen: CONTINUE (Fortsetzen) (markiert) und ABORT GAME (Spiel abbrechen). Drücken Sie den Richtungsblock auf oder ab, um die Markierung zwischen den Optionen zu wechseln.

•Drücken Sie die START-Taste, um die markierte Option zu wählen.

DIE STUFEN

Je nach Spielstufe steht Bruce einem oder zwei Gegnern gleichzeitig gegenüber. Der Schwierigkeitsgrad auf dem Optionen-Bildschirm bestimmt die Zahl der Stufen, die gespielt werden können: Sehr Leicht bedeutet, daß Sie nicht weiter als auf Stufe vier spielen können, und Leicht bedeutet, daß Sie nur bis Stufe sieben gelangen können. Nur bei Normal oder höher treffen Sie das Phantom!

STUFE EINS: HONG KONG: Beim Tanz des Lampenfestes wimmelt es von Seeleuten, die es nur auf einen Kampf abgesehen haben. Vorsicht, sie haben Ketten!

EIN SEEMANN

STUFE ZWEI: GUSSIE YANGS KÜCHE. Und ab in den Durchgang. Vorsicht, der Küchenchef hat ein Fleischerbeil!

EIN KÜCHENCHEF

STUFE DREI: SEATTLE. Im Sportraum der Universität greift Bruce Scott an. Achten Sie auf seinen Spezial-Drehtritt, seinen Schultertritt und seine neue Variante des Heimlich-Manövers.

SCOTT

STUFE VIER: OAKLAND. Das George-Wu-Gymnasium ist der erste Treffpunkt von Bruce und Johnny Sun - und hier hat er seinen Rücken gebrochen. Können Sie Johnny Suns verheerenden Bewegungen ausweichen - dem Halsgriff und dem Wurf - und damit der Geschichte eine andere Wendung geben?

JOHNNY SUN

STUFEN FÜNF: HONG KONG. Beim Filmfestival Goldene Ernte. Die Akrobatinnen schwingen Stöcke, mit denen sie auch Gegner schlagen und Stabhochsprung machen können.

EINE AKROBATIN

STUFE SECHS: BRUCES KWOON. Scott ist wieder in Bruces Schule, in der er Jeet Koon Du, seinen einzigartigen Kampfsport, Schülern wie Schauspieler Steve McQueen beibrachte.

STUFE SIEBEN: LONG BEACH STADION. Einmal eine andere Runde: Bruce kämpft wieder gegen Johnny Sun, aber er hat nur 60 Sekunden Zeit dafür.

STUFE ACHT: THAILAND. Im Kühlhaus aus Bruces erstem Film ist Johnny Suns Bruder Luke, der Big Boss, auf Rache aus. Achten Sie auf seinen Fegetritt und seinen fliegenden Tritt.

LUKE SUN

STUFE NEUN: HONG KONG. Der Dragon Film. Achten Sie auf die Metallkrallen des Claw Man, weichen Sie dem Rauch aus, den er ausstößt, um seine Gegner einzunebeln!

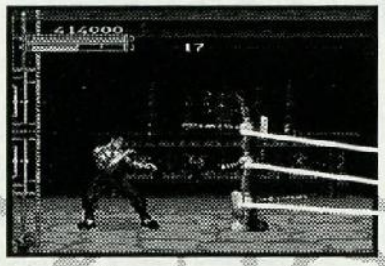
CLAW MAN

STUFE ZEHN: DER FRIEDHOF. Hier lauert das Phantom, bewaffnet mit einem tödlichen Kwondon.

DAS PHANTOM

DIE BONUSRUNDE

Die schnellste und anspruchvollste Art, Chi und Punkte in der Bonusrunde zu erwerben. Greifen Sie Pete The Dummy an, schlagen Sie die Polster nach Punkten - und weichen Sie den Stöcken aus. Je öfter Sie ein Polster schlagen, desto schneller dreht sich der Stock. Und je schneller sich das Polster/der Stock dreht, desto schneller erhöht sich Ihr Chi-Level.

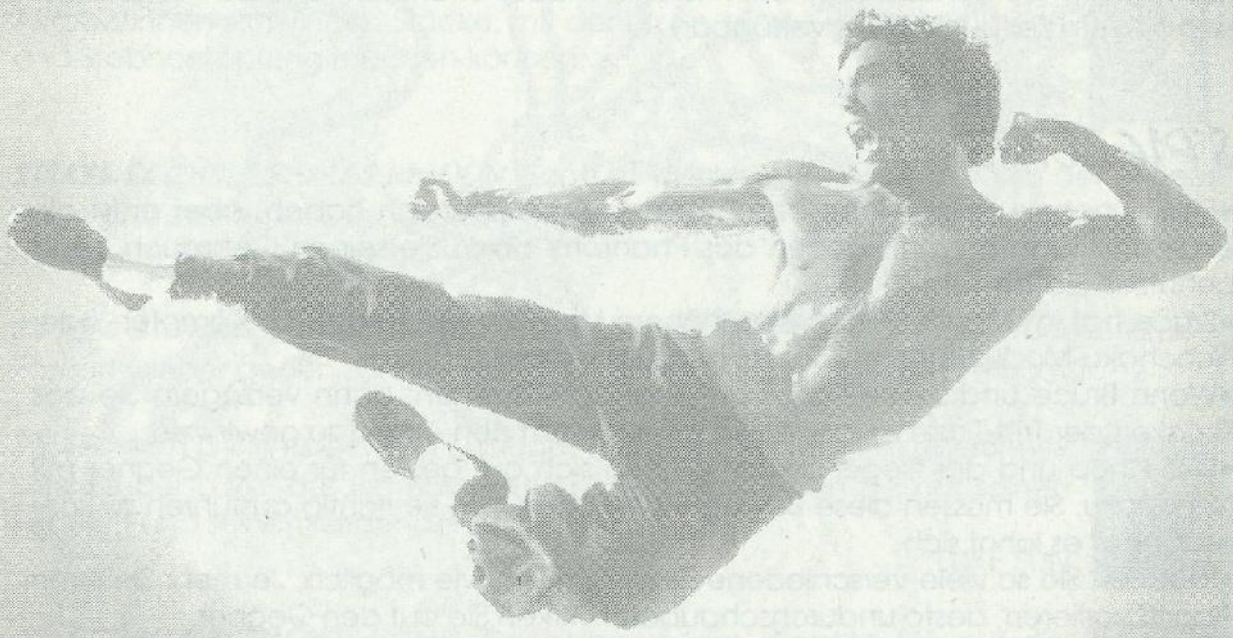


1000 Punkte
5000 Punkte
10 000 Punkte

(Sie können die Bonusrunde nur im Mantis-Modus erreichen, andere Kampfmodi sind zu dem Zeitpunkt nicht verfügbar).

SPIELTIPS

•Der Nunchaku mag einen beschränkten Einsatzbereich haben, aber er ist die einzige wirksame Waffe gegen das Phantom. Üben Sie seinen Gebrauch - und benutzen Sie ihn richtig.
•Bruce hat im Mantis-Modus eine höhere Verletzungstoleranz. Im Kämpfer- oder Nunchaku-Modus kann er leichter betäubt werden.
•Wenn Bruce und sein Gegner aufeinander losgehen, dann verzögern Sie das Drücken der Tritt-Taste so lange wie möglich, um den Angriff zu gewinnen.
•Der Chop und der fliegende Tritt eignen sich am besten für einen Gegner mit Nunchaku. Sie müssen diese Bewegungen üben, um sie richtig ausführen zu können, aber es lohnt sich.
•Machen Sie so viele verschiedene Bewegungen wie möglich. Je mehr Sie Ihren Angriff variieren, desto undurchschaubarer wirken Sie auf den Gegner.
•Üben Sie die Bewegungen (insbesondere die Reichweiten) im Zwei-Spieler-Modus, wobei sich die zweite Figur nicht bewegt!
•Halten Sie beim Match Ausschau nach den Yin-Yang-Symbolen. Sie können eingesammelt werden und bringen dann Extra-Chi.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

ÍNDICE DE MATERIAS

INSTALACIÓN DEL SISTEMA	37
CÓMO JUGAR A DRAGON: ¡AL MANDO!	37
PANTALLA DE TÍTULO	38
PANTALLA DE SELECCIÓN DEL JUEGO	38
PANTALLA DE OPCIONES	39
PANTALLA DEL JUEGO DE LUCHA	40
DURANTE EL JUEGO	40
CONTROL DE BRUCE LEE	41
MODALIDAD DE MANTIS	41
MODALIDAD DE LUCHADOR	44
MODALIDAD DE NUNCHAKU	45
PAUSAS EN EL JUEGO	46
ETAPAS	46
RONDA DE PUNTOS DE REGALO	47
CONSEJOS Y TRUCOS DEL JUEGO	47

INSTALACIÓN DEL SISTEMA

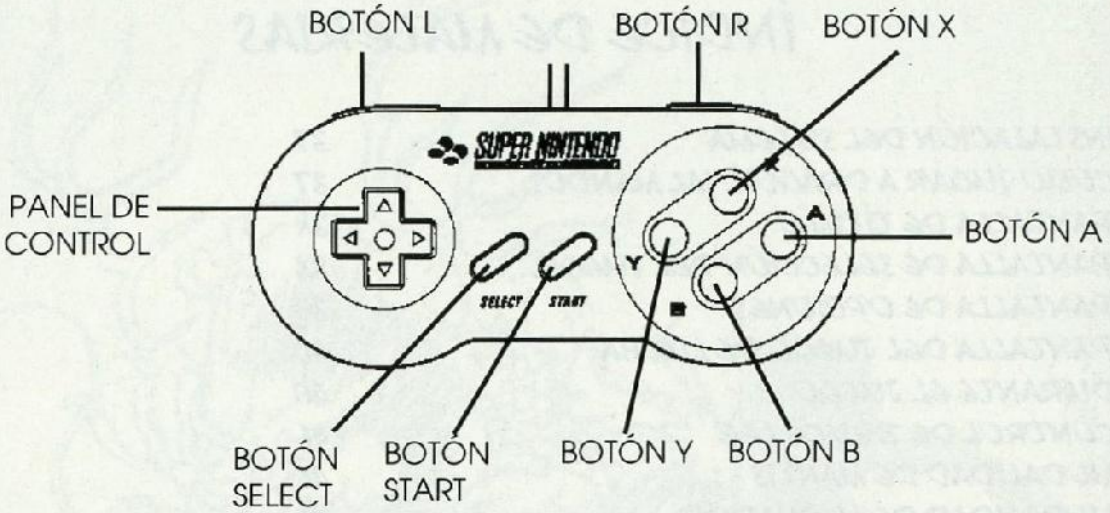
•Seguir las instrucciones del manual del sistema Super Nintendo para instalarlo.
•El interruptor de corriente (Power) debe estar apagado, es decir, en posición OFF. A continuación, introducir en el sistema el cartucho de Dragon, con la etiqueta mirando hacia el usuario, y empujar con firmeza para que quede bien encajado.
•Colocar el interruptor de corriente (Power) en la posición ON. Transcurridos unos segundos, aparece la pantalla de Nintendo. Una vez aparezca la secuencia de título de Dragon, puedes empezar el juego
•Si no apareciera la pantalla de Nintendo ni la secuencia de título, colocar el interruptor de corriente en la posición OFF. Comprobar la instalación del sistema y la correcta inserción del cartucho de Dragon antes de volver a colocar el interruptor de corriente en la posición ON.
IMPORTANTE: El interruptor de corriente tiene que estar apagado antes de introducir o extraer el cartucho de Dragon.

LA SUPER NINTENDO Y EL CONTROLADOR

CÓMO JUGAR A DRAGON

¡AL MANDO!:

Antes de empezar a jugar, es aconsejable familiarizarse con las funciones y movimientos de los botones del controlador de la Super Nintendo.



PANTALLA DE TÍTULO

Una vez hayan pasado las pantallas de Nintendo y la ficha técnica de Virgin Interactive Entertainment, aparece la de título. Tras unos instantes, aparecerán las 8 puntuaciones máximas y, a continuación, unas escenas de introducción al juego.

Recuerda que si no se pulsa ningún botón del controlador, aparecerá en pantalla una breve demostración del juego.

PANTALLA DE TÍTULO

•Pulsa el botón Start (Comienzo) para que aparezca la pantalla Game Select (Selección del Juego) para seleccionar el juego.

PANTALLA DE SELECCIÓN DEL JUEGO

En esta pantalla podrás decidir cómo jugar a Dragon: solo o con un amigo con el que podrás revivir escenas de intensos combates de la vida de Bruce Lee o, si lo prefieres, en una batalla con dos o tres personajes de Bruce Lee.
Se presentan ocho opciones. Las opciones que selecciones o cambies vienen indicadas con una pequeña flecha a su lado. Las opciones embrujadas*** no podrán seleccionarse. Las opciones se eligen del siguiente modo:
•Pulsa CUALQUIER botón (incluyendo el botón Start) para seleccionar la opción que desees.
•Pulsa las flechas izquierda o derecha para cambiar de opción.

ONE PLAYER STORY GAME (Partida con un solo jugador)
Elige esta opción si deseas luchar contra los adversarios controlados por la Super Nintendo en una batalla que recreará escenas de este héroe de ficción.

TWO PLAYER STORY GAME (Partida con dos jugadores)
Elige esta opción si deseas combatir entre dos personajes de Bruce (controlados por tí mismo y un amigo) y uno controlado por la Super Nintendo.

ONE PLAYER MATCH (Lucha con un jugador) Otro Bruce Lee controlado por la Super Nintendo en el escenario que desees. Recuerda que si seleccionas esta opción, aparecerá la pantalla de partida de lucha (véase PANTALLA DEL JUEGO DE LUCHA en la página 40).

TWO PLAYER MATCH (Lucha con dos jugadores) Esta opción os permite a tí y a tu amigo, cada uno controlando un personaje de Bruce Lee, controlar una lucha final cara a cara. Recuerda que si seleccionas esta opción, aparecerá la pantalla del juego de lucha (véase PANTALLA DEL JUEGO DE LUCHA en la página 40).

THREE PLAYER MATCH (Lucha con tres jugadores) Si instalas el dispositivo Multi-Tap a la Super Nintendo, otra persona podrá tomar parte en el control de la lucha. Recuerda que si seleccionas esta opción, aparecerá la pantalla del juego de lucha (véase PANTALLA DEL JUEGO DE LUCHA en la página 40).

*HIGH SCORES (Puntuaciones máximas)*Esta opción te permite ver los nombres de los ocho mejores jugadores de la jornada. Recuerda que las puntuaciones máximas se borrarán cuando apagues la Super Nintendo

*OPTIONS (Opciones)*Aparecerá la pantalla de opciones (véase PANTALLA DE OPCIONES en la página 39).

PANTALLA DE OPCIONES

Desde esta pantalla podrás ajustar las características del juego. Aparecen ocho opciones:

THE OPTIONS SCREEN (PANTALLA DE OPCIONES)

DIFFICULTY NORMAL (Grado de dificultad: NORMAL)
También puedes elegir entre (PIECE OF CAKE) (pan comido), (EASY) (fácil), (TOUGH) (difícil) o (ARCADE) para elegir el grado de habilidad (dificultad) de los adversarios a los que Bruce tiene que enfrentarse. Esta opción también determina el número de etapas que puedes jugar en una aventura (véase ETAPAS en la página 46).

GAME SPEED NORMAL (Velocidad: NORMAL) Puedes elegir entre normal, TURBO y, si te ves con ánimos, elige la modalidad desenfrenada MANIC.

*SOUND TEST (Prueba de sonido)*Tendrás la oportunidad de escuchar todos los efectos especiales (representados por números) del juego. Elige el efecto especial que desees del mismo modo que elegiste las demás opciones.

*MUSIC TEST (Prueba de música)*Podrás escuchar todas las piezas musicales (representadas por números) del juego. Elige la que desees del mismo modo que elegiste las demás opciones.
•Pulsa cualquier botón para escuchar el efecto especial o pieza musical que elijas

MUSIC (Música) Actívala eligiendo ON y desactívala con OFF.

SOUND (Sonido) Puedes escuchar los efectos especiales y música en estéreo o en monofónico seleccionando STEREO o MONO respectivamente.

MOVIE SEQUENCES (Secuencias de la película) Sí (YES), o NO. Tú eliges si deseas ver las imágenes animadas de la película que preceden a cada nivel.

EXIT (Salida) Selecciona esta opción para regresar a la pantalla de selección de partida (Game Select).

PANTALLA DEL JUEGO DE LUCHA

Una vez hayas seleccionado uno, dos o tres jugadores para la batalla, aparecerá la pantalla de partida de lucha. Para empezar a jugar, elige un escenario de entre siete que se te ofrecen (para más detalles sobre los escenarios, véase ETAPAS en la página 46).

Antes de empezar la lucha, te aconsejamos que te aproveches de otras dos opciones que se te presentan en esta pantalla:

PANTALLA DE PARTIDA DE LUCHA

TROPHIES TO WIN (Trofeos)

Elige el número de luchas que se necesitan para ganar el trofeo: 3, 4, 5 ó 6.

HANDICAP NONE (Desventajas: ninguna)

Esta opción implica la reducción de la energía de un jugador a la mitad. Puedes elegir esta opción para cualquiera de los personajes involucrados en la lucha (los tres, si así lo deseas). Recuerda que la opción predeterminada deja esta opción desactivada (NONE) para cada juego.

DURANTE EL JUEGO

La pantalla quedará ligeramente alterada cuando se ajuste a la modalidad determinada en la pantalla de selección del juego.

TWO PLAYER STORY GAME (Partida con dos jugadores)

En la opción de partida con un solo jugador, no aparecerá el estado del jugador 2.

THREE PLAYER MATCH (Lucha con tres jugadores)

Recuerda que el estado del jugador 3 no aparecerá en las opciones para lucha con uno y dos jugadores.

PUNTUACIÓN DEL JUGADOR 3
ENERGÍA DEL JUGADOR 3
CHI DEL JUGADOR 3
PUNTUACIÓN DEL JUGADOR 1
ENERGÍA DEL JUGADOR 1
CHI DEL JUGADOR 1
PUNTUACIÓN DEL JUGADOR 2
ENERGÍA DEL JUGADOR 2
CHI DEL JUGADOR 2

PUNTUACIÓN Se consiguen puntos por cada adversario que se deja fuera de combate, aunque también ganarás puntos adicionales si impresionas con tu juego (por ejemplo, si ganas el combate sin que hayas encajado ningún golpe). Asimismo, obtendrás puntos extra cuando la calidad de combate sea excepcional.

ENERGÍA Cada vez que Bruce encaja un golpe, pierde energía. Recuerda que algunos golpes consumen más energía que otros. No podrás recobrar energía a menos que el chi esté al máximo.

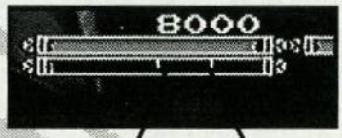
CHI El chi es la energía interna de Bruce (su poder místico). Si consigues aumentar esta energía, dispondrás de dos nuevas modalidades de combate: Luchador y Nunchaku (véase CONTROL DE BRUCE LEE en la página 41). El contador de energía interna de Bruce aumenta cada vez que golpea a un enemigo y disminuye cada vez que falla en el ataque (en todas las modalidades, la energía interna disminuye y sólo aumenta en modalidad de mantis). Por eso, te aconsejamos que aproveches cada golpe al máximo. También podrás aumentar la energía interna cuando lleves a cabo ciertas tareas, por ejemplo, cuando seas el primero que golpea al adversario o recogiendo el yin yang cuando luches en un juego.

UN YIN YANG

ESPEJOS El número de espejos determina el número de oportunidades que tienes. Por cada derrota, perderás un espejo. Cuando los hayas perdido todos... bueno, mejor intenta no perderlos, ¿de acuerdo? Recuerda que sólo aparecerán los espejos al final de cada lucha, independientemente de si Bruce gana o pierde.

CONTROL DE BRUCE LEE

Bruce posee tres modalidades de ataque ((Mantis), (Fighter) (luchador) y (Nunchaku)), según la cantidad de chi o energía interna que obtenga. Las señales del contador de energía interna muestran cuándo podrás disponer de la modalidad de luchador y de nunchaku.



MODALIDAD DE LUCHADOR MODALIDAD DE NUNCHAKU

Recuerda que las modalidades de (Fighter) (luchador) y de (Nunchaku) dependen de la cantidad de energía interna de que dispongas; así que no te extrañes cuando Bruce cambie automáticamente a la modalidad de Mantis cuando se quede sin energía interna. No olvides que tras perder en la modalidad de Nunchaku, Bruce dispondrá aún de suficiente energía interna para luchar en modalidad de luchador.

MODALIDAD DE MANTIS

Este es el método más frecuente de lucha y el que ofrece el más amplio abanico de movimientos; sin embargo, la recuperación de energía es lenta. Recuerda que los siguientes movimientos deben realizarse cuando Bruce se enfrenta a un adversario a su derecha.

MOVIMIENTOS BÁSICOS

DESPLAZAMIENTO Bruce no puede desplazarse traspasando a sus oponentes.

- Pulsa la flecha DERECHA o IZQUIERDA para desplazar a Bruce en la dirección que desees.

SALTO Bruce puede saltar hacia arriba, hacia el adversario o alejarse de él con el fin de esquivar los golpes bajos o abrirse paso cuando esté acorralado en una esquina.
•Pulsa la flecha SUPERIOR para que Bruce pegue un salto vertical hacia arriba.
•Pulsa la flecha SUPERIOR y la DERECHA o IZQUIERDA para que salte hacia el adversario o se aleje de él.

PATADA RÁPIDA Más veloz que una patada fuerte pero menos potente.
•Pulsa el botón B para dar una patada rápida.

PUÑETAZO RÁPIDO El movimiento más rápido que existe, aunque también el menos potente.
•Basta con pulsar el botón Y.

PUÑETAZO FUERTE Más lento que el puñetazo rápido pero con el doble de potencia.
•Basta con pulsar el botón X.

PATADA FUERTE Más lenta que la patada rápida; Bruce es más vulnerable al ataque.
•Pulsa el botón A para dar una patada fuerte y lenta.

ATAQUE DE CORTÍSIMO ALCANCE

Bruce sólo llevará a cabo estos movimientos cuando esté muy cerca del adversario.

RODILLAZO Propina un rodillazo directo al diafragma del adversario.
•Pulsa el botón de patada rápida para dar un rodillazo a tu adversario
PATADA EN LA ESPINILLA Bruce sólo propinará este golpe cuando el adversario esté agachado. La mayor ventaja de este golpe es que no hay manera de esquivarlo.
•Basta con pulsar el botón de patada rápida.

LANZAMIENTO Movimiento de ejecución difícil, aunque es el más potente de todos (junto con el de patada de 180 grados).
•Pulsa sin soltar la flecha IZQUIERDA y, simultáneamente, pulsa el botón de puñetazo fuerte para lanzar al adversario.(sólo podrás lanzar al atacante cuando esté cerca).

PATADA ALTA X Esta es la mejor defensa contra patadas volantes y golpes con la parte lateral de la mano.
•Pulsa el botón de patada fuerte para dar una patada alta.

PISOTEO Movimiento de difícil ejecución (sólo puede usarse cuando el adversario esté en el suelo), aunque también es uno de los que más compensa.
•Pulsa las flechas SUPERIOR o SUPERIOR DERECHA o IZQUIERDA cuando Bruce esté en lo alto del salto y más arriba del pecho del adversario y, con sólo pulsar la flecha INFERIOR, ejecutarás el pisoteo.

ATAQUES DE CORTO ALCANCE Dos puñetazos rematados por un golpe de antebrazo.
•Pulsa el botón de puñetazo rápido TRES veces o el de puñetazo fuerte DOS veces rápidamente para rematar al adversario con el antebrazo.

PUÑETAZO BAJO Existen dos variaciones: Puñetazo bajo y rápido o bien puñetazo bajo y fuerte. Ninguno de ellos es fácil de bloquear. Usa el primero seguido del segundo para conseguir el máximo efecto.
•Pulsa sin soltar la flecha INFERIOR y, a continuación, pulsa el botón de puñetazo rápido o fuerte.

PATADA BAJA Y RÁPIDA Buen golpe corto y seco. La única manera de defenderse contra este

golpe es alejarse rápidamente del adversario dando volteretas por el aire.
•Pulsar sin soltar la flecha INFERIOR y, a continuación, pulsar el botón de patada rápida.

PATADA BAJA Y FUERTE Este movimiento resulta más eficaz para hacer perder el equilibro al enemigo que la patada baja y rápida... y aún más eficaz cuando se combinan ambos movimientos.
•Pulsa sin soltar la flecha INFERIOR y, a continuación, pulsa el botón de patada fuerte.

ATAQUE DE ALCANCE MEDIO

Sírvete de este tipo de ataque cuando el adversario esté suficientemente cerca para darle una patada.

PATADA DE 180 GRADOS Dos patadas rápidas, una tras otra. La segunda, la de 180 grados, es uno de los movimientos más potentes (junto con el lanzamiento).
•Basta con pulsar el botón de patada fuerte DOS VECES.

PATADA HACIA ATRÁS Útil movimiento cuando Bruce esté de espaldas y el adversario avance a gran velocidad hacia él. También se utiliza cuando Bruce tiene que enfrentarse a dos adversarios a la vez.
•Pulsa la flecha IZQUIERDA y, a continuación, pulsa el botón de patada fuerte DOS VECES.

PATADA EN EL AIRE CON LAS PIERNAS ABIERTAS
Bruce sólo efectuará este movimiento cuando el adversario esté a su lado.
•Pulsa el botón de patada fuerte para asestar un golpe de estas características.

PATADA EN SALTO
Tiene un alcance más corto que la patada volante pero es igual de potente.
•Pulsa la flecha SUPERIOR mientras Bruce está en el aire y, a continuación, pulsa el botón de patada rápida o fuerte.

GOLPE CON LA PARTE LATERAL DE LA MANO Uno de los movimientos más potentes.
•Pulsa la flecha SUPERIOR mientras Bruce está en el aire y, a continuación, pulsa el botón de puñetazo rápido o fuerte.

ATAQUE DE LARGO ALCANCE

Con estos movimientos, Bruce puede desplazarse a larga distancia por la pantalla.

PATADA CON VOLTERETA EN EL AIRE. Un buen ataque de largo alcance pero Bruce queda en una posición un tanto vulnerable.
•Pulsa la flecha INFERIOR y DERECHA y, a continuación, pulsa el botón de patada fuerte.

PATADA VOLANTE Hacia el enemigo y alejándote de él.
•Pulsa sin soltar la flecha SUPERIOR y DERECHA o IZQUIERDA, mientras Bruce está en el aire y, a continuación pulsa el botón de patada fuerte y rápida.

GOLPE CON LA PARTE LATERAL DE LA MANO EN EL AIRE
Un versión más eficaz que el golpe con la parte lateral de la mano.
•Pulsa la flecha SUPERIOR y DERECHA, mientras Bruce esté en el aire. A continuación, pulsa el botón de puñetazo rápido o fuerte.

MOVIMIENTOS DE DEFENSA

BLOQUEO ALTO Precisamente el movimiento para defenderse de los ataques altos cuando Bruce esté levantado.
•Pulsa la flecha IZQUIERDA para bloquear un movimiento de ataque. Recuerda que Bruce llevará a cabo este movimiento sólo cuando el adversario esté cerca.

AGACHARSE Útil para esquivar ataques altos.
•Pulsa la flecha INFERIOR para agacharte.

BLOQUEO BAJO Útil para defenderse de los golpes bajos.
•Pulsa la flecha INFERIOR e IZQUIERDA.
VOLTERETAS HACIA ATRÁS O HACIA DELANTE Hacia el adversario o alejándote de él. Este movimiento es de lo más eficaz para esquivar golpes bajos.
•Pulsa la flecha INFERIOR y DERECHA o IZQUIERDA, según quieras acercarte al adversario o alejarte de él.

REAVIVACIÓN DE BRUCE Bruce se quedará atontado cuando reciba muchos golpes del adversario o incluso puede quedarse tendido en el suelo.
•Pulsa cualquier botón (excepto las flechas o el botón de puñetazo fuerte) repetidamente para reavivar a Bruce cuando esté en el suelo o atontado por los golpes.

PATADA DE RECUPERACIÓN ESPECIAL
Este movimiento sólo funciona si Bruce está tendido en el suelo.
•Pulsa el botón de patada fuerte repetidamente para que Bruce salte del suelo con una patada.

CONTRALANZAMIENTO Si eres rápido, esta maniobra puede usarse para lanzar a tu oponente cuando se disponga a lanzarte él a ti; úsalo en las tres modalidades de juego.
•Pulsa la flecha IZQUIERDA y, simultáneamente, pulsa el botón de puñetazo rápido si quieres realizar este movimiento.

MODALIDAD DE LUCHADOR

Cuando Bruce tenga suficiente energía interna (chi), puede acceder a la modalidad de luchador, el método de ataque más rápido de los tres. Sin embargo, en esta modalidad, Bruce no podrá defenderse. Existen dos nuevos tipos de movimientos disponibles en modalidad de luchador. Bruce no puede lanzar o pisotear a un adversario o bloquear sus ataques, aunque aún podrá lanzar a su adversario cuando éste vaya a lanzarle a él. Recuerda: Los movimientos de esta modalidad consumen una gran cantidad de energía interna. Bruce pasará a la modalidad de mantis automáticamente si no le queda suficiente energía para seguir luchando en la modalidad de luchador.

PARA SELECCIONAR LA MODALIDAD DE LUCHADOR •Basta con pulsar el botón derecho.
PARA SELECCIONAR LA MODALIDAD DE MANTIS •Basta con pulsar el botón izquierdo.
PUÑETAZO SUPERSÓNICO Ataque de corto alcance. Si puedes pulsar el botón de puñetazo con la suficiente velocidad, Bruce descargará una serie de puñetazos y, tras el tercero, todos los puñetazos saldrán a velocidad supersónica (hasta que dejes de pulsar el botón de puñetazo).
•Pulsa el botón de puñetazo rápido o fuerte repetidamente tan rápido como puedas si quieres dar un puñetazo supersónico.

PATADA SUPERSÓNICA Ataque de alcance medio como el puñetazo supersónico pero en versión patada.
•Pulsa el botón de patada rápida o fuerte repetidamente tan rápido como puedas.

SALTO MORTAL Esta es una variación especial del salto en la modalidad de mantis con la que Bruce puede pasar por la pantalla a gran velocidad.
•Pulsa las flechas SUPERIOR o SUPERIOR y DERECHA o IZQUIERDA para dar un salto mortal en la dirección que desees.

PATADA EN SALTO SUPERSÓNICA Ataque rápido y de alcance medio.
•Pulsa la flecha SUPERIOR y, mientras Bruce esté en el aire, pulsa el botón de patada fuerte.

PATADA VOLANTE SUPERSÓNICA Ataque rápido y de largo alcance. De hecho, el movimiento más potente en la modalidad de luchador.
•Pulsa la flecha SUPERIOR y DERECHA, mientras Bruce esté en el aire, y pulsa el botón de patada fuerte para completar el movimiento.

MODALIDAD DE NUNCHAKU

Cuando Bruce dispone de suficiente energía interna, podrá acceder a la modalidad de Nunchaku para aumentar la distancia del golpe (aunque la gama de movimientos queda reducida). Bruce no puede dar puñetazos ni patadas, pero el Nunchaku puede convertirse en un arma letal, si sabes manejarlo con astucia. Recuerda : Los movimientos de la modalidad de Nunchaku gastan gran cantidad de energía interna (sin embargo, durante el juego podrás ir acumulando energía interna. Véase MALABARISMOS CON EL NUNCHAKU en la página 45). Bruce cambiará automáticamente a modalidad de Mantis si no tiene suficiente energía interna para seguir luchando en la modalidad de Nunchaku, aunque en tal caso también podrás seleccionar la modalidad de luchador (Fighter).

Recuerda que no podrás repetir el mismo movimiento con el Nunchaku una y otra vez a menos que Bruce esté en movimiento. Para obtener la máxima eficacia de este arma, se recomienda que vayas combinando los movimientos del Nunchaku.

PARA SELECCIONAR LA MODALIDAD DE NUNCHAKU

•Basta con pulsar los botones derecho e izquierdo al mismo tiempo.

PARA SELECCIONAR LA MODALIDAD DE MANTIS• Basta con pulsar el botón izquierdo.

ATAQUE DE PUÑALADA Ataque de corto alcance.
•Pulsa el botón de patada fuerte para llevar a cabo un ataque de puñalada con ayuda del Nunchaku.

ATAQUE BALANCEANDO EL NUNCHAKU
Más lento que el ataque anterior pero de largo alcance. Este movimiento es especialmente útil cuando el adversario está agachado.
•Pulsa el botón de patada rápida para llevar a cabo este movimiento con el Nunchaku.

MALABARISMOS CON EL NUNCHAKU Cuantos más malabarismos hagas con el Nunchaku, más energía interna acumularás.
•Pulsa alternativamente los botones de puñetazo rápido y fuerte.

ESTRANGULAMIENTO Bruce saltará sobre su adversario y se servirá de la cadena del Nunchaku para intentar estrangularlo. Recuerda que Bruce habrá de saltar sobre el adversario antes de empezar a estrangularlo.
•Basta con pulsar el botón de puñetazo fuerte.

PAUSAS EN EL JUEGO

•Pulsa el botón Start para detener la acción. Se presentarán dos opciones: CONTINUE (continuar: opción resaltada) y ABORT GAME (cancelar el juego).
•Pulsa la flecha superior o inferior para cambiar la opción resaltada.
•Pulsa el botón Start para seleccionar la opción resaltada.

ETAPAS

Según en la etapa en que se encuentre, Bruce se enfrentará a uno o dos adversarios simultáneamente. Recuerda que el grado de dificultad (DIFFICULTY) que elijas en la pantalla de opciones determinará el número de etapas que tendrás que jugar: si eliges PIECE OF CAKE (pan comido), sólo podrás jugar hasta la etapa cuatro, con EASY (fácil), siete. A partir de NORMAL... ¡podrás jugar a todas!

PRIMERA ETAPA: HONG KONG. El baile festival de los farolillos está peligrosamente sembrado de marineros que se mueren por una buena lucha. ¡Cuidado con la cadena del marinero!

Un marinero

SEGUNDA ETAPA: COCINA DE GUSSIE YANG. Esta cocina da a un callejón. ¡Ojo con las poderosas cuchillas de cortar carne del jefe de cocina!

Un jefe de cocina

TERCERA ETAPA: SEATTLE. El gimnasio de la universidad donde Bruce la emprende contra Scott. ¡Cuidado con su patada giratoria, su patada a la altura de los hombros y su nueva versión de la maniobra Heimlich.

Scott

CUARTA ETAPA: OAKLAND. El gimnasio de George Wu presencia el primer enfrentamiento entre Bruce y Johnny Sun... y también es el lugar donde se rompió la espalda. ¡Vamos!, intenta esquivar los movimientos devastadores de Johnny Sun como sus agarres de garganta y sus lanzamientos, y a lo mejor podrás cambiar el rumbo de la historia.

Johnny Sun

QUINTA ETAPA: HONG KONG. Escenario de la película Golden Harvest. Las acróbatas están armadas con palos para asestar golpes a sus adversarios y hacer saltos de pértiga también.

Una acróbata

ETAPA SEXTA: ESCUELA DE BRUCE. Scott ya está de vuelta en la escuela de Bruce, donde enseñó Jeet Koon Du, su propio estilo de artes marciales, a alumnos como el actor Steve McQueen.

SÉPTIMA ETAPA: LONG BEACH STADIUM. Una lucha diferente: Bruce tiene que derrotar a Johnny Sun de nuevo, pero esta vez sólo dispone de 60 segundos para ello.

OCTAVA ETAPA: TAILANDIA. Escenario: Ice House, la primera película de Bruce. El Big Boss, el hermano de Johnny Sun, Luke está preparado para la venganza. ¡Cuidado porque intentará hacerte perder el equilibrio con el pie! y... ojo con su patada volante.

Luke Sun

NOVENA ETAPA: HONG KONG. Escenario de la película Enter The Dragon. Cuidado con los garfios metálicos del adversario e intenta esquivar el humo que sale de su boca. Sobretodo, ¡no te dejes impresionar por su poses!

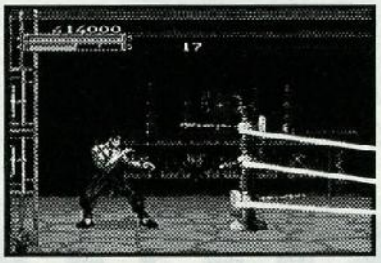
Hombre con garfios

DÉCIMA ETAPA: EL CEMENTERIO. El fantasma del cementerio está al acecho, armado con un kwondon letal.

El fantasma

RONDA DE PUNTOS DE REGALO

La forma más rápida y más peligrosa de ganar energía vital y puntos es en la ronda de puntos de regalo. Cuando des a una de las almohadillas de Pete The Dummy, el títere, ganarás puntos. Procura esquivar los palos que salen de su cuerpo. Estás avisado, cuanto más veces golpees las almohadillas, más rápido girará el palo, aunque también acumularás energía interna con más rapidez.



1.000 PUNTOS
5.000 PUNTOS
10.000 PUNTOS

(Sólo podrás acceder a la ronda de puntos de regalo en la modalidad de mantis)

CONSEJOS Y TRUCOS DEL JUEGO

•El Nunchaku puede no tener muchas posibilidades pero es el único arma eficaz contra el fantasma. Te conviene aprender a usarlo... ¡y pronto!.

•Bruce aguanta mejor los golpes cuando está en modalidad de mantis; en modalidad de luchador y de Nunchaku está más debilucho.

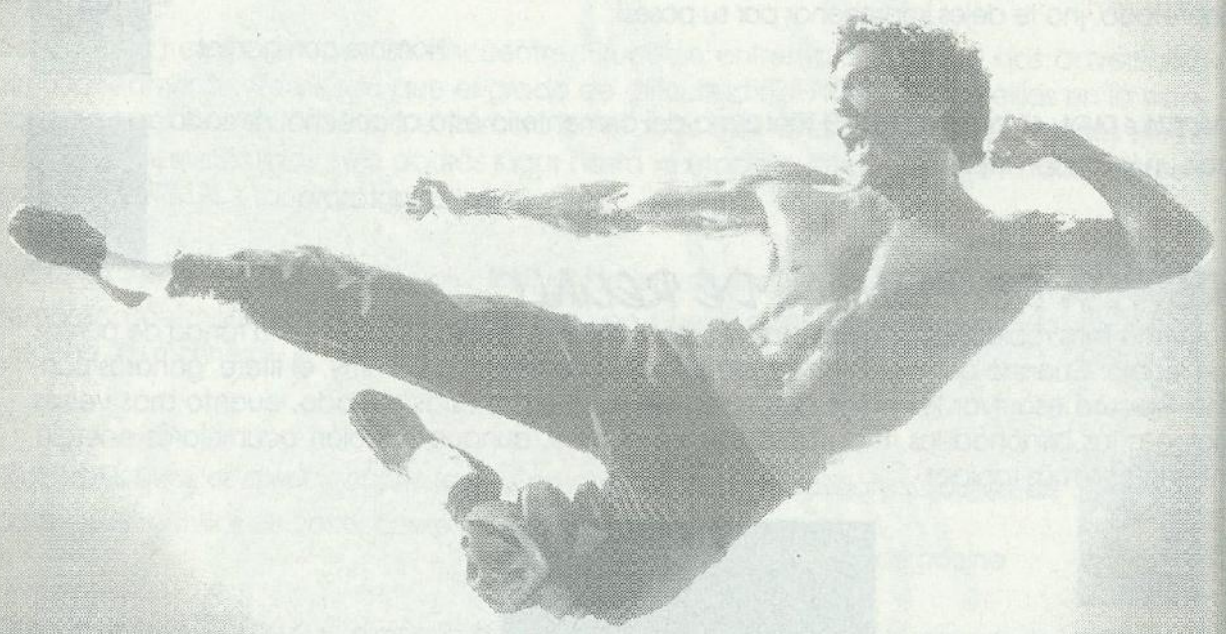
•Cuando Bruce y su adversario estén a punto de enfrentarse, intenta no pulsar el botón de patada hasta el último momento: así ganarás el ataque.

•El golpe asestado con la parte lateral de la mano y la patada volante son los mejores movimientos para luchar contra un adversario armado con un Nunchaku. Practica hasta dominarlos. ¡Vale la pena!

•Intenta utilizar una gran variación de movimientos. Cuanto más variado sea el ataque, más desconcertado quedará tu adversario.

•Aprende a usar los movimientos (y, sobretodo, su alcance) practicando con un jugador... pero sin nadie que lo mueva.

•Cuando estés en lucha, presta atención a los símbolos yin yang que aparezcan y recógelos: obtendrás gran cantidad de energía interna.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

INDICE

AVVIO 49
COME ESEGUIRE DRAGON: COME ASSUMERE IL CONTROLLO DEL GIOCO ? 49
LA SCHERMATA DEI TITOLI 50
LA SCHERMATA SELEZIONA GIOCO 50
LA SCHERMATA OPZIONI 51
LA SCHERMATA INCONTRO 52
COSA PUÒ COMPARIRE DURANTE IL GIOCO 52
COME CONTROLLARE BRUCE LEE 53
MODALITÀ MANTIS 53
MODALITÀ COMBATTENTE 56
MODALITÀ NUNCHAKU 57
COME BLOCCARE L'AZIONE 57
I LIVELLI 57
I PUNTI PREMIO 58
CONSIGLI DI GIOCO 59

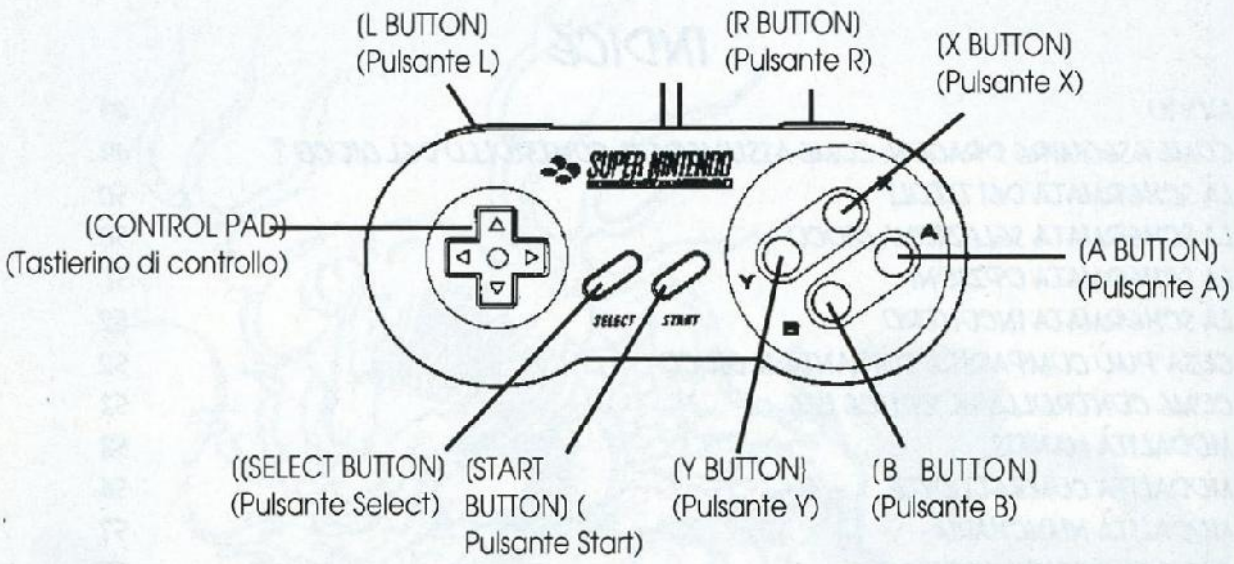
AVVIO

•Impostare Super Nintendo come descritto nel manuale delle istruzioni.
•Quando il computer è SPENTO, inserire, premendo a fondo, la cartuccia di Dragon nel Super Nintendo.
•ACCENDERE il computer. Dopo qualche secondo comparirà la schermata di Nintendo. Quando la schermata dei titoli di Dragon compare si può iniziare a giocare.
•Se la schermata dei titoli di Nintendo o quella di Dragon non compare, SPEGNETE il computer. Prima di ACCENDERE di nuovo il computer, assicurarsi che il Super Nintendo sia impostato correttamente e che la cartuccia di Dragon sia inserita bene.
Tenere presente che prima di inserire o togliere la cartuccia di Dragon bisogna sempre assicurarsi che il computer sia SPENTO.

I PULSANTI DELL'UNITÀ DI CONTROLLO DEL SUPER NINTENDO

COME ESEGUIRE DRAGON COME ASSUMERE IL CONTROLLO DEL GIOCO

Prima di iniziare a giocare, si consiglia di familiarizzare con i movimenti e le funzioni dei pulsanti dell'unità di controllo del Super Nintendo.



LA SCHERMATA DEI TITOLI

Una volta comparse la schermata di Nintendo e quella dei titoli di Virgin Interactive Entertainment, apparirà la schermata iniziale di Dragon. Dopo qualche istante compariranno gli otto punteggi più alti e infine delle immagini illustreranno lo scenario.
Se nessun pulsante viene premuto sull'unità di controllo, vi sarà una breve dimostrazione di Dragon.

LA SCHERMATA DEI TITOLI DI DRAGON

•Premere il pulsante Start per far comparire la schermata (Game Select) (Seleziona gioco).

LA SCHERMATA GAME SELECT (SELEZIONA GIOCO)

A questo punto bisogna decidere come eseguire Dragon: da soli o con un amico in un intenso combattimento della storia della vita di Bruce Lee, o in una vera e propria lotta tra due o tre personaggi di Bruce Lee.
Vi sono otto opzioni. Una piccola freccia comparirà accanto all'opzione da selezionare o da cambiare. Le opzioni ombreggiate non possono essere selezionate. Tutte le opzioni possono essere selezionate nel modo seguente...

•Premere QUALSIASI pulsante (compreso il pulsante Start) per selezionare l'opzione.
•Premere i pulsanti sinistra o destra del tastierino di controllo per cambiare l'opzione indicata.

[ONE PLAYER STORY GAME] (AVVENTURA CON UN GIOCATORE)

Selezionare questa opzione per combattere contro gli avversari controllati dal Super Nintendo in una lotta sempre più intensa che segue la trama del film.

[TWO PLAYER STORY GAME] (AVVENTURA CON DUE GIOCATORI)

Selezionare questa opzione per attivare un combattimento tra due personaggi di Bruce (controllati dall' utente e da un amico) e un avversario controllato da Super Nintendo.

[ONE PLAYER MATCH] (INCONTRO A UN GIOCATORE) Alla scena preferita affrontare un altro Bruce Lee controllato dal Super Nintendo . Selezionando questa opzione comparirà la schermata Match Game (Incontro) (cfr. la schermata Incontro a pagina 52).

[TWO PLAYER MATCH] (INCONTRO A DUE GIOCATORI) Questa opzione permette all'utente e ad un amico, che controllano ciascuno un personaggio di Bruce Lee, di combattere faccia a faccia fino all'ultimo. Selezionando questa opzione comparirà la schermata Match Game (Incontro) (cfr. la schermata Incontro a pagina 52).

[THREE PLAYER MATCH] (INCONTRO A TRE GIOCATORI) Se un Multi-Tap è collegato al super Nintendo, una terza persona potrà partecipare al combattimento senza esclusione di colpi. Selezionando questa opzione comparirà la schermata Match Game (Incontro) (cfr. la schermata Incontro a pagina 52).

[HIGH SCORES] (PUNTEGGI ALTI) Consente di vedere i nomi degli otto migliori giocatori del giorno. Notare che i punteggi alti vengono persi quando si spegne il Super Nintendo.

[OPTIONS] (OPZIONI) Richiama la schermata (Options) (Opzioni) (cfr. la schermata Opzioni).

LA SCHERMATA [OPTIONS] (OPZIONI)

A questo punto è possibile modificare l'ambiente di gioco nmodo in cui si ritiene più opportuno. Compariranno otto opzioni nuove.

LA SCHERMATA OPZION

[DIFFICULTY NORMAL] (DIFFICOLTÀ NORMALE)
Selezionare tra (PIECE OF CAKE) (Una pacchia), (EASIER)(Più facile) , (TOUGH) (Difficile) o (ARCADE ACE) (Il migliore dell'arcade) per modificare l'abilità (difficoltà) degli avversari che Bruce affronterà. Questa opzione determina anche quanti livelli si possono giocare in un'avventura (cfr. I livelli a pagina 57)

[GAME SPEED] (VELOCITÀ DEL GIOCO) [NORMAL] (NORMALE)
Oppure scegliere tra (TURBO) (Turbo) o (ORIGINAL) (Originale).

[SOUND TEST] (COLONNA SONORA) Si possono ascoltare tutti gli effetti sonori (rappresentati da numeri) usati in Dragon. È possibile selezionare un effetto sonoro nello stesso modo in cui si seleziona un'opzione.

[MUSIC TEST] (MUSICA) Si possono ascoltare tutti i brani musicali (rappresentati da numeri) usati in Dragon. È possibile selezionare un brano musicale nello stesso modo in cui si seleziona un'opzione.

•Per sentire la musica o gli effetti sonori, premere qualsiasi pulsante.

[MUSIC] (MUSICA) (ON o OFF) (Attivata o disattivata); in questo modo si può scegliere se ascoltare o meno la musica.

[SOUND] (SUONO) È possibile scegliere se ascoltare gli effetti sonori e la musica in STEREO o MONO.

[MOVIE SEQUENCES] (SEQUENZE ANIMATE) YES (Sì) o NO se non si vuole vedere la breve animazione introduttiva che precede ogni livello

[EXIT] (USCITA) Selezionare questa opzione per tornare alla schermata (Game Select) (Seleziona gioco).

LA SCHERMATA INCONTRO

Dopo aver selezionato l'incontro a uno, due o tre giocatori , comparirà la schermata Match Game (Incontro). Per incominciare a giocare, selezionare una scena tra le sette a disposizione (per ulteriori informazioni sulle scene, cfr. I livelli a pagina 57).

Prima di iniziare un incontro, si possono utilizzare le due seguenti opzioni disponibili in questa schermata:

(THE MATCH GAME SCREEN) (SCHERMATA INCONTRO)

[TROPHIES TO WIN] (TROFEI DA VINCERE)

Si può scegliere di andare al meglio di 3, 4, 5 o 6 combattimenti.

[HANDICAP NONE] (NESSUN HANDICAP)

Handicap significa che la forza del giocatore viene ridotta a metà e si può scegliere di assegnare l'handicap a uno qualsiasi dei giocatori coinvolti in un incontro (tutti e tre se necessario). L'handicap assume il valore predefinito (NONE) (Nessuno) prima di ogni incontro.

COSA PUÒ COMPARIRE DURANTE IL GIOCO

Il display della schermata viene leggermente regolato per adattarsi alla modalità di gioco, definita nella schermata Game Select (Seleziona gioco).

[TWO PLAYER STORY GAME] (AVVENTURA CON DUE GIOCATORI)

Lo stato del giocatore 2 non compare nell'Avventura con un giocatore.

[THREE PLAYER BATTLE] (INCONTRO A TRE GIOCATORI)

Lo stato del giocatore 3 non compare in un incontro a uno o due giocatori

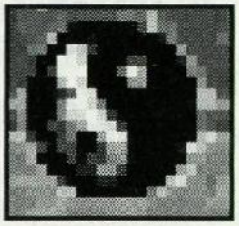
PUNTEGGIO DEL GIOCATORE 3
FORZA DEL GIOCATORE 3
CHI DEL GIOCATORE 3
PUNTEGGIO DEL GIOCATORE 1
FORZA DEL GIOCATORE 1
CHI DEL GIOCATORE 1
PUNTEGGIO DEL GIOCATORE 2
FORZA DEL GIOCATORE 2
CHI DEL GIOCATORE 2

PUNTEGGIO Si guadagnano punti per ogni attacco ben riuscito, ma i punti premio vengono assegnati soltanto per un gioco eccezionale (per esempio, quando si vince senza essere colpiti). Un punto premio forma viene assegnato quando la qualità del combattimento di Bruce è eccezionale.

FORZA Per ogni colpo subito si perde della forza. Alcuni attacchi tolgono più forza rispetto ad altri. La forza non può essere sostituita, ma si riottiene della forza quando "Chi" è al massimo.

CHI È la forza interna di Bruce (potere mistico); aumentando questa forza si possono utilizzare due nuove modalità di combattimento: Combattente e Nunchaku (cfr. Come controllare

Bruce Lee). "Chi" aumenta per ogni attacco (colpo) ben riuscito e viene persa del tutto quando un attacco non riesce ("Chi" viene persa in tutte le modalità, tuttavia si ottiene "Chi" con dei buoni attacchi soltanto nella modalità Mantis), quindi invece di mettere in mostra le proprie mosse, occorre colpire con dei buoni attacchi! Chi si ottiene anche svolgendo dei particolari compiti, per esempio, colpendo l'avversario per primi o raccogliendo un Yin Yang durante un incontro.

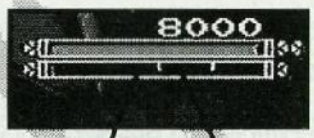


UN YIN-YANG

[MIRRORS] (SPECCHI) Il numero stabilisce quante possibilità ci sono. Per ogni sconfitta, si perde uno specchio. Quando si perdono tutti gli specchi ... Attenzione a non perderli, eh? Indipendentemente dal fatto che Bruce abbia vinto o meno, gli specchi compaiono soltanto alla fine di ogni incontro.

COME CONTROLLARE BRUCE LEE

Bruce ha tre modalità di attacco ((Mantis)(Mantis) (Fighter) (Combattente) e (Nunchaku) (Nunchaku), determinate dalla quantità di Chi acquisita. I contrassegni sul contatore di Chi indicano quando sono disponibili le modalità Combattente e Nunchaku.



MODALITÀ COMBATTENTE MODALITÀ NUNCHAKU

Si noti che sia la modalità (Fighter) (Combattente) che (Nunchaku) (Nunchaku) sono alimentate da Chi, quindi non bisogna sorprendersi se Bruce ritorna automaticamente alla modalità (Mantis) (Mantis) per mancanza di Chi. Occorre ricordarsi che dopo aver perso la modalità Nunchaku, Bruce avrà ancora abbastanza Chi per usare la modalità Combattente.

[MANTIS MODE] (MODALITÀ MANTIS)

Il metodo standard di combattimento offre la più vasta serie di mosseg. Le mosse seguenti presuppongono che Bruce stia affrontando un avversario alla sua destra.

MOSSE FONDAMENTALI PASSEGGIATAC

Bruce non può passare attraverso i suoi avversari.

•Per andare verso l'avversario o per allontanarsi dallo stesso premere i pulsanti DESTRA o SINISTRA del tastierino di controllo.

SALTO Direttamente sopra, verso o lontano dall'avversario, per evitare attacchi bassi o per uscire con un salto da un angolo.

•Premere il pulsante SU del tastierino di controllo per saltare direttamente sopra l'avversario.

•Premere i pulsanti SU e DESTRA o SINISTRA del tastierino di controllo per saltare verso l'avversario o lontano dallo stesso.

ORTE MA È meno potente.Calcio veloce È più veloce di un calcio f

•Premere il pulsante B per eseguire un calcio veloce.

PUGNO V eloce È la mossa più veloce da eseguire ma è anche la meno potente.

•Premere il pulsante Y per eseguire un pugno veloce.

PUGNO FORTE È più lento da eseguire rispetto ad un pugno veloce, ma è due volte più potente.

•Premere il pulsante X per eseguire un pugno forte.

CALCIO FORTE È più lento del calcio veloce lasciando così Bruce più esposto agli attacchi avversari.
•Premere il pulsante A per eseguire un calcio forte.

ATTACCHI RAVVICINATI

Bruce eseguirà le mosse seguenti soltanto quando si troverà molto vicino all'avversario.

GINOCCHIO AL diaframma dell'avversario.
•Premere il pulsante del calcio veloce per eseguire un colpo di Ginocchio.
Calcio allo stinco Bruce esegue questa mossa soltanto quando il suo avversario si sta accovac

CIANDO. IL VANTAGGIO È che non c'è una vera difesa contro un calcio allo stinco.
•Premere il pulsante del calcio veloce per eseguire un calcio allo stinco.

ATTERRAGGIO È UNA mossa difficile da eseguire ma è la più potente (come il calcio a 180 gradi).
•Premere e tenere premuto il tastierino di controllo allontanandosi dall'avversario, poi premere contemporaneamente il pulsante del pugno forte per atterrare l'avversario. (L'atterraggio può essere eseguito soltanto quando l'avversario si trova vicino a Bruce.)

CALCIO ALTO È L a migliore difesa contro un calcio volante o un calcio tagliato.
•Premere il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio alto.

PESTATA È una mossa difficile da eseguire (può essere utilizzata soltanto quando un avversario è steso per terra), ma è anche una delle più remunerative.
•Premere i pulsanti del tastierino di controllo SU, oppure SU e VERSO l'avversario, quando Bruce si trova nel punto più alto del salto e sopra il torace del suo avversario, e quindi premere il pulsante GIÙ del tastierino di controllo per effettuare una pestata.

COLPO SCHIACCIATO con l'avambraccio Due pugni seguiti da un colpo schiacciato con l'avambraccio.
•Premere velocemente TRE volte il pulsante del pugno veloce oppure premere velocemente

DUE VOLTE IL pulsante del pugno forte per eseguire un colpo schiacciato con l'avambraccio.
Pugno basso Vi sono due varianti: Pugno veloce basso e pugno forte basso; entrambi sono difficili da bloccare. Usare un pugno veloce basso seguito da un pugno forte basso per ottenere il massimo risultato.
•Premere e tenere premuto il pulsante GIÙ del tastierino di controllo, quindi premere il pulsante del pugno veloce o forte per eseguire un pugno basso.

CALCIO BASSO VELOCE Un buon colpo breve e preciso. L'unica difesa decente contro un calcio basso consiste nell'allontanarsi rapidamente dall'avversario.
•Premere e tenere premuto il pulsante GIÙ del tastierino di controllo, quindi premere il pulsante del calcio veloce per eseguire un calcio basso.

CALCIO BASSO FORTE È più simile ad uno sgambetto rispetto al calcio basso veloce ed è altrettanto efficace.
•Premere e tenere premuto il pulsante GIÙ del tastierino di controllo, poi premere il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio basso forte.

ATTACCHI A MEDIO RAGGIO

Sono efficaci quando l'avversario si trova nella traiettoria degli attacchi.

CALCIO A 180 GRADI Due calci rapidi, uno dopo l'altro. Il secondo calcio, quello a 180

gradi, è la mossa più potente (insieme alla mossa dell'atterraggio).
•Premere DUE volte il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio a 180 gradi.

CALCIO ROVESCIATO Una mossa utile da eseguire se Bruce è girato di spalle e quando l'avversario sta correndo verso di lui, soprattutto quando deve affrontare due avversari.
•Premere il pulsante del tastierino di controllo in modo da allontanarsi dall'avversario, poi premere DUE volte il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio rovesciato.

CALCIO con spaccata Bruce eseguirà questa mossa soltanto quando un avversario si trova affianco a lui.
Premere il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio con spaccata.
Calcio con salto Ha un raggio più breve del calcio volante ma è altrettanto potente.
•Premere il pulsante SU del tastierino di controllo mentre Bruce è in aria, premere il pulsante del calcio veloce o forte per eseguire un calcio con salto.

COLPO tagliato È una delle mosse più potenti.
•Premere il pulsante SU del tastierino di controllo e poi, mentre Bruce è in alto, premere il pulsante del pugno veloce o forte per eseguire un colpo tagliato.

ATTACCHI A LUNGO RAGGIO

Bruce può saltare attraversando tutto lo schermo, usando alcune di queste mosse.

CALCIO CON capriola È un buon attacco a lungo raggio ma Bruce è vulnerabile.
•Premere il pulsante del tastierino di controllo GIÙ e VERSO l'avversario per eseguire una capriola, poi premere velocemente il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio con capriola.

CALCIO VOLANTE Verso o lontano dall avversario.
Premere e tenere premuto i pulsanti del tastierino di controllo SU e VERSO o LONTANO dall'avversario poi, mentre Bruce è in aria, premere il pulsante del calcio veloce o forte per eseguire un calcio volante.

COLPO TAGLIATO volante Una versione più efficace del colpo tagliato.
•Premere i pulsanti del tastierino di controllo SU e VERSO l'avversario, poi quando Bruce è in aria, premere il pulsante del pugno veloce o forte per eseguire un colpo tagliato volante.

MOSSE DIFENSIVE Blocco in alto È proprio la mossa che serve per difendersi contro gli attacchi alti quando Bruce è in piedi.
•Premere il pulsante del tastierino di controllo in modo da allontanarsi dall'avversario per bloccare un attacco. Bruce eseguirà questa mossa soltanto quando l'avversario è vicino a lui.

ACCOVACCIARSI È utile per evitare gli attacchi alti.
•Premere il pulsante GIÙ del tastierino di controllo per accovacciarsi.
BLOCCO ACCOVACCIATO È utile per difendersi contro gli attacchi bassi.
•Premere i pulsanti del tastierino di controllo GIÙ e LONTANO dall'avversario per eseguire un blocco accovacciato.

CAPRIOLA VERSO O lontano dall'avversario. La capriola è la mossa più efficace per evitare gli attacchi bassi ed è l'unico modo per superare l'avversario.
•Premere i pulsanti GIÙ e DESTRA o SINISTRA del tastierino di controllo per eseguire una capriola VERSO o LONTANO dall'avversario.

COME RIANIMARE Bruce Colpi ripetuti dalla parte di un avversario possono stordire Bruce o

farlo perfino cadere a terra.
•Premere ripetutamente qualsiasi pulsante (tranne il pulsante del calcio forte) per rianimare Bruce quando è stato stordito o steso per terra.

CALCIO SPECIALE di ripresa Questa mossa funziona soltanto se Bruce è stato gettato a terra.
•Premere ripetutamente il pulsante del calcio forte per far saltare in piedi Bruce con un calcio.
CONTROATTERRAGGIO Se si è veloci, questa mossa può essere usata per controatterrare gli avversari in tutte e tre le modalità.
•Premere il pulsante del tastierino di controllo in modo da allontanarsi dall'avversario e premere contemporaneamente il pulsante del pugno forte per controatterrare l'avversario.

MODALITÀ COMBATTENTE

Quando Bruce ha abbastanza Chi, si può accedere alla modalità combattente, che è la modalità di attacco più veloce. Tuttavia, in questa modalità non c'è difesa e sono disponibili due nuovi tipi di mosse. Bruce non può atterrare o pestare un avversario, oppure bloccare degli attacchi, ma la mossa di controatterraggio è ancora disponibile. Occorre ricordarsi che le mosse di questa modalità utilizzano molta Chi! Bruce combatterà automaticamente nella modalità Mantis se non possiede abbastanza Chi per sostenere la modalità combattente.

COME SELEZIONARE LA MODALITÀ COMBATTENTE

•Premere il pulsante R per selezionare la modalità combattente.

COME SELEZIONARE LA MODALITÀ MANTIS

•Premere il pulsante L per selezionare la modalità Mantis.

PUGNO ULTRA VELOCE Un attacco a corto raggio. Se è possibile premere il pulsante del pugno abbastanza velocemente, Bruce risponderà con una serie di pugni e dopo il terzo pugno, tutti gli altri pugni saranno ultra veloci (fino a quando si smette di premere il pulsante del pugno).
•Premere ripetutamente il pulsante del pugno veloce o forte il più velocemente possibile per eseguire un pugno ultra veloce.

CALCIO ULTRA VELOCE Si tratta di un attacco a medio raggio come il pugno ultra veloce ma causerà più danni.
•Premere il pulsante del calcio veloce o forte ripetutamente, il più velocemente possibile per eseguire un calcio ultra veloce.
Salto mortale

CON QUESTA variante speciale del salto della modalità Mantis, Bruce può saltare attraversando tutto lo schermo!
•Premere i pulsanti del tastierino di controllo SU o SU e VERSO o LONTANO dall'avversario per eseguire un salto e girare in quella direzione.

CALCIO CON SALTO ULTRA veloce Un attacco veloce a medio raggio.
•Premere il pulsante SU del tastierino di controllo, poi mentre Bruce è in aria, premere il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio con salto ultra veloce.

CALCIO VOLANTE ULTRA veloce Un attacco veloce a lunghissimo raggio; è la mossa più potente della modalità combattente.
•Premere i pulsanti del tastierino di controllo SU e VERSO l'avversario poi, mentre Bruce è in aria, premere il pulsante del calcio forte per eseguire un calcio volante ultra veloce.

MODALITÀ NUNCHAKU

Quando Bruce possiede abbastanza Chi si può accedere alla modalità Nunchaku per estendere la distanza che i colpi possono avere (ma il numero di mosse è limitato). Bruce non può eseguire tutti i pugni e calci e non possiede nessun tipo di difesa sebbene posssa ancora contrattarrare. Tuttavia, se Nunchaku si trova nelle mani giuste può essere un'arma mortale. Occorre ricordarsi che le mosse di Nunchaku usano Chi, (tuttavia Chi può essere aumentata , cfr. Passaggio da una mano all'altra a pagina 52). Bruce passerà automaticamente alla modalità Mantis nel caso in cui non abbia abbastanza Chi per sostenere la modalità Nunchaku, sebbene la modalità Combattente sia ancora selezionabile.Non si può continuamente ripetere la stessa mossa di Nunchaku a meno che Bruce non si stia muovendo. Per ottenere il miglior risultato si consiglia di alternare le mosse di Nunchaku.

COME SELEZIONARE LA MODALITÀ NUNCHAKU

•Premere contemporaneamente i pulsanti R e L per selezionare la modalità Nunchaku.

COME SELEZIONARE LA MODALITÀ MANTIS

•Premere il pulsante L per selezionare la modalità Mantis.

PUGNALATA UN ATTACCO A CORTO RAGGIO.

•Premere il pulsante del calcio forte per eseguire una pugnalata con Nunchaku.

Attacco con movimento oscillatorio È più lento di una pugnalata ma con un raggio di azione più lungo. Questa mossa è particolarmente utile quando l'avversario è accovacciato.
•Premere il pulsante del calcio veloce per eseguire un attacco con movimento oscillatorio con Nunchaku.

Passaggio da una mano all'altra Questa opzione accresce lentamente la forza Chi spostando Nunchaku da una mano all'altra di Bruce.
•Premete alternativamente i pulsanti del pugno forte e del pugno veloce per far passare Nunchaku da una mano all'altra di Bruce.

CAPPIO PER IMPICCAGIONE Bruce salterà sull'avversario e userà la catena di Nunchaku per soffocare l'avversario. Prima di tentare questa mossa Bruce deve andare a sbattere contro l'avversario.
•Premere il pulsante del pugno forte per eseguire un cappio per impiccagione.

COME BLOCCARE L'AZIONE

•Premere il pulsante Start per bloccare l'azione. Vi sono due opzioni: CONTINUE (Continua) (evidenziata) e ABORT GAME (Interrompi gioco).
•Premere il pulsante Su o Giù del tastierino di controllo per spostare l'evidenziazione tra le due opzioni.
•Premere il pulsante Start per selezionare l'opzione evidenziata.

I LIVELLI

A seconda del livello, Bruce affronterà uno o due avversari contemporaneamente. Il grado di difficoltà scelto nella schermata Opzioni determina quanti livelli si possono giocare: Pacchia indica che non si può andare oltre il livello quattro e Facile indica che si può arrivare al livello sette. Soltanto giocando ad un livello Normale o più difficile avrete la possibilità di incontrare il Fantasma!

Livello uno: Hong Kong La danza del festival delle lanterne è pieno di marinai che cercano di attaccar lite. Attenzione alla catena del marinaio!

UN MARINAIO

LIVELLO DUE: La cucina di Gussie Yange E nel passaggio! Attenzione alle potenti mannaie dello chef.

UNO CHEF

LIVELLO TRE: Seattle È nella palestra dell'università che Bruce affronta Scott. Attenzione al suo speciale calcio rotante, al calcio di spalla e alla sua originale variante della manovra di Heimlich.

SCOTT

LIVELLO QUATTRO: Oakland La palestra di George Wu è il luogo dove Bruce ha incontrato Johnny Sun per la prima volta e dove si è rotto la schiena. Sarà in grado Bruce di evitare le mosse distruttive di Johnny Sun, come la presa per la gola e l'atterraggio, e cambiare finalmente il corso della storia?

JOHNNY SUN

LIVELLO CINQUE: Hong Kong Sul set del film Golden Harvest. Le acrobati maneggiano delle aste che sono usate per colpire gli avversari e per eseguire il salto con l'asta.

UN'ACROBATA

LIVELLO SEI: KWOON: la scuola di Bruce Scott è ritornato alla scuola di Bruce dove insegnava Jeet Koon Du, la sua specialità, più unica che rara, di arti marziali, a studenti, quali per esempio l'attore Steve McQueen.

LIVELLO SETTE: Lo stadio di Long Beach Un incontro con una differenza: Bruce deve nuovamente sconfiggere Johnny Sun, ma questa volta in 60 secondi.

LIVELLO OTTO: Tailandia Sulla scena dell'Ice House, del primo film di Bruce, The Big Boss, il fratello di Johnny Sun, Luke è tornato per vendicarsi. Attenzione al suo sgambetto e al suo calcio volante.

LUKE SUN

LIVELLO NOVE: Hong Kong Sul set di Enter The Dragon. Attenzione agli artigli di metallo di Claw Man; si consiglia di evitare il fumo che getta per intontire gli avversari e di non farsi ingannare dalle sue finte.

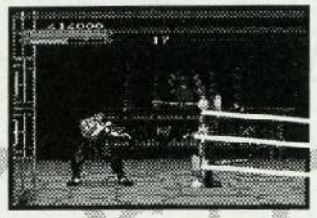
CLAW MAN

LIVELLO DIECI: Il cimitero È il posto dove si nasconde il fantasma, armato di una Kwondon mortale.

IL FANTASMA

PUNTI PREMIO

È il modo più veloce ma anche il più impegnativo per ottenere Chi e guadagnare dei punti. Occorre attaccare Pete The Dummy, colpire i blocchi per guadagnare punti ed evitare i bastoni. Attenzione, quanto più spesso sarà colpito un blocco, tanto più veloce girerà il bastone. Tuttavia, più veloce gira il bastone/il blocco, più rapidamente aumenterà il grado di Chi.



1.000 Punti
5.000 Punti
10.000 Punti

(I punti premio possono essere guadagnati soltanto nella modalità Mantis, le altre modalità di combattimento non sono disponibili a questo punto.)

CONSIGLI DI GIOCO

•L'uso di Nunchaku può essere limitato ma è l'unica arma efficace contro il fantasma. Bisogna imparare ad usarla bene

•Bruce ha una resistenza superiore alle ferite quando si trova nella modalità Mantis; viene stordito più facilmente quando si trova nella modalità Combattente o Nunchaku.

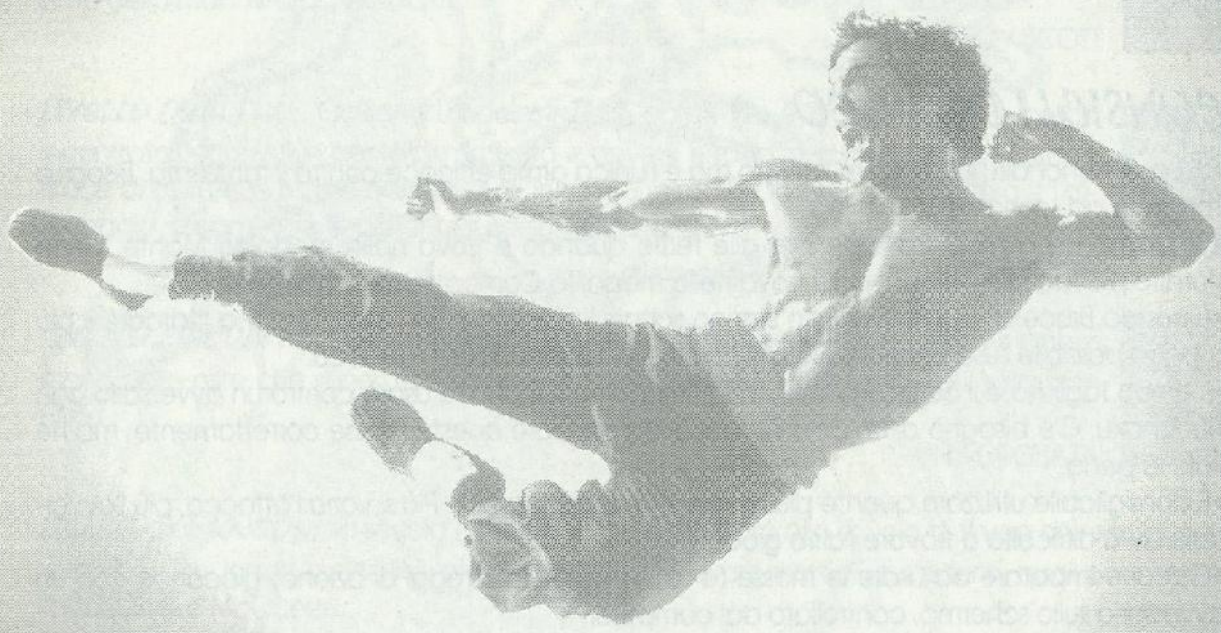
•Quando Bruce e il suo avversario stanno saltando l'uno contro l'altro, bisogna ritardare il più a lungo possibile l'uso del pulsante del calcio per poter vincere l'attacco.

•Il colpo tagliato e il calcio volante sono i migliori attacchi da usare contro un avversario con Nunchaku. C'è bisogno di un po' di pratica per utilizzare queste mosse correttamente, ma ne vale la pena.

•È consigliabile utilizzare quante più mosse diverse è possibile. Più si varia l'attacco, più l'avversario avrà difficoltà a trovare l'altro giocatore.

•Occorre imparare ad usare le mosse (e soprattutto i loro raggi di azione) giocando con un avversario sullo schermo, controllato dal computer!

•Quando si gioca un incontro, bisogna fare attenzione ai simboli che compaiono di Yin Yang. Bisogna essere i primi a raccoglierli per avere extra Chi.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

INHOUD

GA VAN START	61
DRAGON SPELEN. NEEM DE LEIDING!	61
HET TITELSCHERM	62
HET SCHERM GAME SELECT (SPELSELECTIE)	62
HET SCHERM OPTIONS (OPTIES)	63
HET WEDSTRIJDSCHERM	64
WAT U TIJDENS HET SPEL TE ZIEN KRIJGT	64
BESTURING VAN BRUCE LEE	65
MANTIS-MODUS	65
VECHTERMODUS	69
NUNCHAKU-MODUS	70
STILSTAAN!	70
DE STADIA	70
DE BONUSRONDE	72
SPELADVIES	72

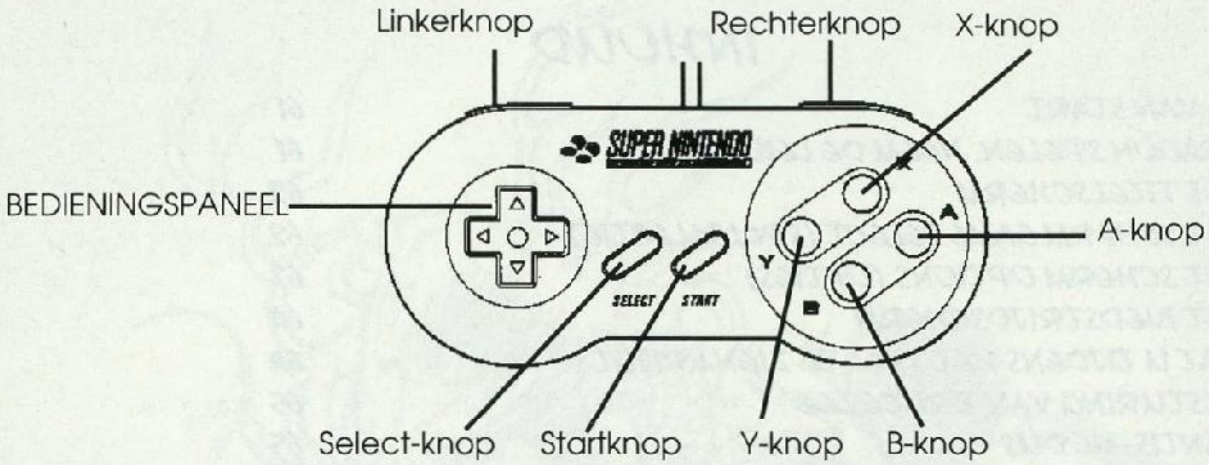
GA VAN START!

•Installeer uw Super Nintendo volgens de instructies in de handleiding.
•Terwijl het systeem uit staat (OFF), steek de Dragon-cassette (met het etiket naar u toe) in de Super Nintendo en druk hem stevig op zijn plaats.
•Zet het systeem aan (ON). Na ongeveer een seconde verschijnt het Nintendo-scherm. Als het Dragon-titelscherm vertoond wordt, bent u klaar om Dragon te spelen!
•Verschijnt het Nintendo- of Dragon-titelscherm niet, zet de machine dan weer uit (OFF). Zorg dat uw Super Nintendo op de juiste wijze geïnstalleerd is en dat de Dragon-cassette er goed in zit. Zet het systeem vervolgens weer aan (ON).
Belangrijk! Zorg altijd dat de machine uitstaat (OFF) alvorens de Dragon-cassette erin te steken of eruit te halen.

DE SUPER NINTENDO EN HET BEDIENINGSPANEEL

DRAGON SPELEN NEEM DE LEIDING!

Alvorens met het spel te beginnen, moet u zich even de tijd gunnen met de bewegingen en functies van het Super Nintendo-bedieningspaneel te leren omgaan.



HET SUPER NINTENDO-BEDIENINGSPANEEL

HET TITELSCHERM

Na het Nintendo-scherm en de credits van Virgin Interactive Entertainment komt het titelscherm van Dragon tevoorschijn. Na een klein poosje worden de acht hoogste scores vertoond, en tenslotte wordt u via een inleidende diavertoning het spel binnengeleid.
Bemerk dat er, als er geen knop op het bedieningspaneel ingedrukt wordt, er een korte demonstratie van Dragon in actie vertoond wordt.

HET DRAGON-TITELSCHERM

•Druk op de Startknop om het scherm (Game Select) (Spelselectie) op te roepen.

HET SCHERM GAME SELECT (SPELSELECTIE)

Hier wordt de speelwijze van Dragon besloten: alleen of met iemand anders in een gevechtsintensieve versie van Bruce Lee's levensverhaal, of een gewoon wedstrijd tussen twee of drie Bruce Lee-figuren.
Er zijn acht opties beschikbaar. De te selecteren of te wijzigen optie wordt aangeduid door een kleine pijltje. Lichtgrijze opties kunnen niet geselecteerd worden. Alle opties worden als volgt gekozen ..
•Druk op een willekeurige knop (inclusief de Startknop) om de optie te selecteren.
•Duw de richtingstoets naar links of rechts om de aangeduide optie te wijzigen.
(One Player Story Game) (Spelverhaal met één speler)
Selecteer dit om het op te nemen tegen Super Nintendo-gestuurde tegenstanders in een progressieve wedstrijd net zoals in de film.

[TWO PLAYER STORY GAME] (SPELVERHAAL MET TWEE SPELERS) Kies deze optie om te vechten met twee Bruce-figuren (door uzelf en iemand anders bestuurd) en een Super Nintendo-gestuurde tegenstander.

[ONE PLAYER MATCH] (WEDSTRIJD VOOR ÉÉN SPELER) Neem het op tegen een andere door de Super Nintendo-gestuurde Bruce Lee in de scène van uw keuze. Bemerk dat met de selectie van deze optie het Wedstrijdscherm opgeroepen wordt (zie WEDSTRIJDSCHERM).

[TWO PLAYER MATCH] (WEDSTRIJD VOOR TWEE SPELERS) Door middel van deze optie kunnen u en iemand anders ieder een Bruce Lee-figuur besturen om ze in een man-tegen-manwedstrijd tot het bittere einde te laten worstelen. Bemerk dat met deze optie het wedstrijdscherm opgeroepen wordt (zie HET WEDSTRIJDSCHERM).

[THREE PLAYER MATCH] (WEDSTRIJD VOOR DRIE SPELERS) Wordt er een Multi-Tap aangesloten op uw Super Nintendo, dan heeft een derde persoon ook nog de kans zijn krachten te meten in een intensieve strijd. Bemerk dat met deze optie het wedstrijdscherm opgeroepen wordt (zie HET WEDSTRIJDSCHERM).

[HIGH SCORES] (HOGE SCORES) Hiermee ziet u de namen van de acht beste spelers van de dag. Bemerk dat uw hoge scores verloren gaan, als u uw Super Nintendo uitzet.

[OPTIONS] (OPTIES) Hiermee wordt het scherm (Options) (Opties) opgeroepen (zie HET SCHERM OPTIONS (OPTIES))

HET OPTIESCHERM

HET SCHERM [OPTIONS] (OPTIES)

Via dit scherm kunt u de speelomgeving naar eigen smaak instellen. U krijgt maar liefst acht nieuwe opties voorgeschoteld.

[DIFFICULTY NORMAL] (MOEILIJKHEIDSGRAAD NORMAAL) Of kies uit (PIECE OF CAKE) (FLUITJE VAN EEN CENT), (EASIER) (GEMAKKELIJKer), (TOUGH) (MOEILIJK) of (ARCADE-ACE) om de behendigheid (moeilijkheid) te bepalen van de tegenstanders waar Bruce het tegen op moet nemen. Met deze optie wordt ook vastgesteld aan hoeveel stadia u kunt deelnemen in een verhaal (zie DE STADIA op bladzij 70)

[GAME SPEED NORMAL] (SPEELSNELHEID NORMAAL) Of kies uit (TURBO) en (Original).

[SOUND TEST] (GELUIDSTEST) Nu heeft u de kans alle geluidseffecten te beluisteren (aangegeven met nummers) die in Dragon gebruikt worden. Een geluidseffect wordt net zo gekozen als een optie.

[MUSIC TEST] (MUZIEKTEST) De kans alle muziekstukjes te beluisteren (aangegeven met nummers) die in Dragon gebruikt worden. Een stukje muziek wordt net zo gekozen als een optie.
•Druk op een willekeurige knop om naar geluidseffecten of muziek te luisteren.

HET WEDSTRIJDSCHERM

[MUSIC] (MUZIEK) [ON OR OFF] (AAN OF UIT) : U kunt kiezen of u met of zonder muziek wilt spelen.

[SOUND] (GELUID) De kans alle geluidseffecten en muziek te horen in STEREO of MONO.

[MOVIE SEQUENCES] (FILMSCÈNES) YES (JA), of NO (NEE) natuurlijk, als u niet naar de korte openingsanimatie wilt kijken die aan elk niveau voorafgaat.

[EXIT] (BEËINDIGEN) Selecteer deze optie om naar het scherm (Game Select) (Spelselectie) terug te keren.

HET WEDSTRIJDSCHERM

Na de selectie van een wedstrijd met één, twee of drie spelers komt het wedstrijdscherm tevoorschijn. Kies nu één van de zeven scènes om aan een spel te beginnen (zie DE STADIA op bladzij 70 voor verdere instructies).
Alvorens aan een wedstrijd deel te nemen, kunt u ook nog een kijkje nemen bij twee verdere opties die op dit scherm beschikbaar zijn:

[TROPHIES TO WIN] (TE WINNEN TROFEËN) Hoeveel wedstrijden? Zegt u het maar: 3, 4, 5 of 6.

[HANDICAP NONE] (GEEN HANDICAP) De handicap in kwestie is de helft van een spelers energie af te nemen. U kunt dit elke speler aandoen die bij een wedstrijd betrokken is (zo nodig alle drie). Bemerk dat de handicap standaard naar (NONE) (GEEN) gaat voor elk wedstrijd.

WAT U TIJDENS HET SPEL TE ZIEN KRIJGT

Het schermdisplay wordt iets bijgesteld om bij de spelmodus te passen die bepaald werd op het scherm Spelselectie.

[TWO PLAYER STORY GAME] (SPELVERHAAL MET TWEE SPELERS)
Bemerk dat de status van de tweede speler niet vertoond wordt bij een spelverhaal met één speler.

ENERGIE VAN DE TEGENSTANDER
SCORE VAN SPELER 1
ENERGIE VAN SPELER 1
CHI VAN SPELER 1
SCORE VAN SPELER 2
ENERGIE VAN SPELER 2
CHI VAN SPELER 2

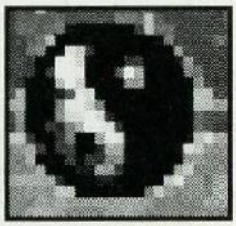
[THREE PLAYER MATCH] (WEDSTRIJD MET DRIE SPELERS)
Bemerk dat de status van de derde speler niet vertoond wordt bij een wedstrijd met één of twee spelers.

SCORE VAN SPELER 3
ENERGIE VAN SPELER 3
CHI VAN SPELER 3
SCORE VAN SPELER 1
ENERGIE VAN SPELER 1
CHI VAN SPELER 1
SCORE VAN SPELER 2
ENERGIE VAN SPELER 2
CHI VAN SPELER 2

SCORE Punten worden verdiend voor elke geslaagde aanval, maar bonuspunten worden gegeven voor indrukwekkend spel (zoals het winnen van een partij zonder geraakt te worden). Een vormbonus wordt gegeven, als de kwaliteit van Bruce's wedstrijd uitzonderlijk is.

ENERGIE Telkens wanneer iemand getroffen wordt, vermindert de energie. Bemerk dat er bij sommige aanvallen meer energie verloren gaat dan bij andere. Er bestaat geen mogelijkheid voor energievervanging. Energie wordt alleen herwonnen bij maximum Chi.

CHI Dit is Bruce's innerlijke sterkte (mystische kracht) die verhoogd kan worden om twee wedstrijdsmodi in te schakelen: Vechter en Nunchaku (zie BESTURING VAN BRUCE LEE). De Chi-meter wordt opgepept door elke geslaagde aanval (treffer) en daalt bij een mislukte aanval (Chi gaat verloren in alle modi en wordt alleen sterker met geslaagde aanvallen in de Mantis-modus). Dus loop niet te koop met uw vechttechnieken: buit elke aanval optimaal uit!
Chi wordt ook verdiend door bepaalde taken uit te voeren, zoals de tegenstander het eerste te treffen of een Yin-Yang te verzamelen in een wedstrijd.

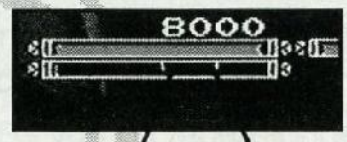


EEN YIN-YANG

[MIRRORS] (SPIEGELS) Het beschikbare aantal bepaalt hoeveel kansen u heeft. Voor elke nederlaag gaat er een spiegel verloren. Zijn alle spiegels op ... Maar zover komt het toch niet, hè? Bemerk dat de spiegels alleen aan het einde van elke partij vertoond worden, onverschillig of Bruce wel of niet gewonnen heeft.

BESTURING VAN BRUCE LEE

Bruce heeft drie aanvalsmodi ((Mantis), (Fighter) (Vechter) en (Nunchaku)), afhankelijk van de verkregen hoeveelheid Chi. Op de Chi-meter wordt aangegeven, wanneer de Vechter- en Nunchaku-modus beschikbaar zijn.



VECHTERMODUS NUNCHAKU-MODUS

Bemerk dat deze beide modi aangedreven worden door Chi, wees dus niet verbaasd, als Bruce automatisch teruggezet wordt naar de (Mantis)-modus vanwege gebrek aan Chi. Vergeet ook niet dat na het verlies van de Nunchaku-modus Bruce nog steeds genoeg Chi over heeft om de Vechtermodus te gebruiken.

MANTIS-MODUS

De standaardwedstrijdsmethode biedt een uitgebreid arsenaal aan technieken. Bemerk dat de volgende wedstrijdstechnieken automatisch aannemen dat Bruce het op moet nemen met een tegenstander van de rechterkant.

BASISTECHNIEKEN

LOPEN Bemerk dat Bruce niet langs zijn tegenstanders heenlopen kan.
•Ga naar RECHTS of LINKS met de richtingstoets om de tegenstander te benaderen of om terug te wijken.

SPRINGEN Recht omhoog, naar de tegenstander toe of van hem af, misschien om lage aanvallen of een sprong uit een hoek te ontwijken.
•Ga OMHOOG met de richtingstoets om recht omhoog te springen.
•Ga OMHOOG en naar RECHTS of LINKS met de richtingstoets om naar een tegenstander toe of van hem weg te springen.

SNELLE TRAP Sneller dan een krachtige trap maar minder hard.
•Druk op de B-knop om een snelle trap uit te voeren.

SNELLE STOOT De allersnelste techniek maar ook de minst harde.
•Druk op de Y-knop om een snelle stoot te geven.

KRACHTIGE STOOT Langzamer om uit te voeren dan een snelle stoot, maar komt tweemaal zo hard aan.
•Druk op de X-knop om een krachtige stoot te geven.

KRACHTIGE TRAP Langzamer dan een snelle trap, maar stelt Bruce meer bloot aan een aanval.
•Druk op de A-knop om een krachtige trap uit te voeren.

AANVALLEN VAN DICHTBIJ

Bemerk dat Bruce alleen de volgende technieken uitvoert, als hij heel dicht bij zijn tegenstander staat.

EEN KNIETJE GEVEN In het middenrif van de tegenstander.
•Druk op de sneltrapknop om een knietje te geven.

TRAP TEGEN HET SCHEENBEEN Bruce voert deze trap uit tegen een gehurkte tegenstander. Dit is een uitermate effectief wedstrijdwapen, want er is eigenlijk geen verdediging mogelijk tegen zo'n trap.
•Druk op de sneltrapknop om tegen het scheenbeen te trappen.

WERPEN Een moeilijke wedstrijdtechniek om toe te passen maar wel de krachtigste (samen met de roundhouse-trap).
•Houd de richtingstoets WEG van de tegenstander ingedrukt en druk dan tegelijkertijd op de krachtstootknop om de tegenstander te werpen (een worp kan alleen worden uitgevoerd als een tegenstander dicht bij Bruce staat).

HOGE TRAP De beste verdediging tegen een vliegende trap of felle dreun.
•Druk op de krachttrapknop om een hoge trap uit te voeren.

STAMPEN Een moeilijke techniek om uit te voeren (hij kan alleen toegepast worden, als de tegenstander neergeslagen is), maar ook één van de waardevolste.
•Druk de richtingstoets OMHOOG, of OMHOOG en IN DE RICHTING VAN de tegenstander. Druk de richtingstoets vervolgens OMLAAG om te stampen, als Bruce zich op het hoogste punt van zijn sprong en boven de borst van zijn tegenstander bevindt.

VOORARMDREUN Twee stoten gevolgd door een dreun met een voorarm.
•Druk DRIEMAAL snel op de snelstootknop of TWEEMAAL snel op de krachtstootknop om een voorarmdreun te geven.

LAGE STOOT Er zijn twee variaties: snelle lage stoot en krachtige lage stoot, en beide zijn moeilijk te blokkeren. Gebruik een snelle lage stoot gevolgd door een krachtige lage stoot voor maximumeffect.
•Houd OMLAAG op de richtingstoets ingedrukt en druk dan op de snel- of krachtstootknop om een lage stoot te geven.

LAGE SNELTRAP Een goede korte, heftige schokaanval. De enige behoorlijke verdedigingstactiek tegen een lage trap is om je met een salto snel uit de voeten te maken.
•Houd OMLAAG ingedrukt op de richtingstoets en druk dan op de sneltrapknop om een lage trap uit te voeren.

LAGE KRACHTTRAP Meer een voetzwaai dan de lage sneltrap – en effectiever.
•Houd OMLAAG ingedrukt op de richtingstoets en druk vervolgens op de krachttrapknop om een lage krachtige trap uit te voeren.
Aanvallen op middellange afstand
Effectief als de tegenstander binnen trapafstand is.

ROUNDHOUSE-TRAP Twee snelle trappen achterelkaar. De tweede trap, de roundhouse, is de krachtigste techniek (samen met de worp).
•Druk TWEEMAAL op de krachttrapknop om een roundhouse-trap uit te voeren.

ACHTERWAARTSE TRAP Een nuttige techniek om toe te passen, als Bruce zich omgedraaid heeft en de tegenstander op hem af rent, speciaal als hij te doen heeft met twee tegenstanders.
•Duw de richtingstoets WEG van de tegenstander en druk vervolgens tweemaal op de krachttrapknop om een achterwaartse trap uit te voeren.

SPREIDTRAP Bemerk dat Bruce deze techniek alleen toepast, als hij van twee kanten door tegenstanders aangevallen wordt
•Druk op de krachttrapknop om een spreidtrap uit te voeren.

SPRONGTRAP Deze techniek heeft een korter bereik dan de vliegende trap maar is net zo effectief.
•Druk de richtingstoets OMHOOG en druk vervolgens, terwijl Bruce nog steeds in de lucht is op de snel- of krachttrapknop om een sprongtrap uit te voeren.

FELLE DREUN Eén van de krachtigste technieken.
•Duw de richtingstoets OMHOOG en druk vervolgens, terwijl Bruce nog steeds in de lucht is, op de snel- of krachtstootknop om deze techniek toe te passen.
Aanvallen op lange afstand
Bruce kan over het scherm springen met behulp van een paar van de volgende technieken!

SALTOTRAP Een goede lange-afstandsaanval maar Bruce blijft kwetsbaar.
•Duw de richtingstoets OMLAAG en IN DE RICHTING VAN de tegenstander om een salto te maken. Druk daarna snel op de krachttrapknop om een saltotrap uit te voeren.

VLIEGENDE TRAP In de richting of weg van de tegenstander.
•Houd OMHOOG en IN DE RICHTING VAN of WEG van de tegenstander ingedrukt op de richtingstoets en druk dan, terwijl Bruce nog in de lucht is, op de snel- of krachttrapknop om een vliegende trap uit te voeren.

VLIEGENDE DREUN Een effectievere versie van de felle dreun.
•Duw de richtingstoets OMHOOG en IN DE RICHTING VAN de tegenstander, druk dan, terwijl Bruce nog in de lucht is, op de snel- of krachtstootknop om een vliegende dreun uit te voeren.

AFWEERTECHNIEKEN

HOGE BLOCK De techniek bij uitstek om hoge aanvallen af te weren, als Bruce staande is.
•Duw de richtingstoets WEG van de tegenstander om een aanvalsbeweging af te weren. Bemerk dat Bruce deze techniek alleen toepast, als de tegenstander dicht bij hem staat.

HURKEN Nuttig om hoge aanvallen te ontduiken.
•Duw de richtingstoets OMLAAG om te hurken.

HURKENDE BLOCK Handig om lage aanvallen af te weren
•Druk de richtingstoets OMLAAG en WEG van de tegenstander voor een hurkende blockhouding.

SALTO In de richting of weg van de tegenstander. De salto is de methode bij uitstek om lage aanvallen te ontwijken, en de enige mogelijkheid om langs een tegenstander heen te gaan.
•Duw de richtingstoets OMLAAG en naar RECHTS of LINKS om een salto naar een tegenstander toe of van hem af te maken.

BRUCE NIEUW LEVEN INBLAZEN Door herhaalde treffers van een tegenstander kan Bruce overweldigd en zelfs gevloerd worden.
•Druk herhaaldelijk op een willekeurige knop (behalve de krachttrapknop) om Bruce op te peppen, als hij door een tegenstander overweldigd werd of voor pampus ligt.

SPECIALE HERSTELTRAP Bemerk dat deze tactiek alleen werkt, als Bruce gevlo-

erd werd.
•Druk herhaaldelijk op de krachttrapknop om Bruce omhoog te laten springen met een trap.

TEGENWORP Als u snel bent, kan deze manoeuvre gebruikt worden om de rollen om te draaien, en uw speler te werpen in plaats van geworpen te worden, in alle drie modi.
•Duw de richtingstoets van u af en druk tegelijkertijd op de krachtstootknop om uw tegenstander te werpen.

VECHTERMODUS

Heeft Bruce voldoende Chi, dan kunt u de Vechtermodus, de snelste aanvalsmethode, toegankelijk maken. In deze modus heeft u echter geen afweermogelijkheden. Er zijn twee soorten nieuwe technieken beschikbaar in de Vechtermodus. Hoewel Bruce een tegenstander niet werpen of op hem stampen kan, en hij zelfs geen aanvallen blokkeren kan, is de tegenworp wel beschikbaar. Let op: De Vechtermodustechnieken zijn Chi-vreters! Bruce vecht automatisch in de Mantis-modus, als hij onvoldoende Chi heeft om de Vechtermodus gaande te houden.

VECHTERMODUSSELECTIE •Druk op de Rechterknop om de Vechtermodus te selecteren.

MANTIS-MODUSSELECTIE •Druk op de Linkerknop om de Mantis-modus te selecteren.

ULTRASNELLE STOOT Een aanval op korte afstand. Mits u snel genoeg op een stootknop kunt drukken, geeft Bruce een salvo van stoten. Na de derde stoot worden alle andere stoten ultrasnel (totdat u een stootknop weer loslaat).
•Druk meerdere malen zo snel mogelijk op de snel- of krachtstootknop om een ultrasnelle stoot uit te voeren.

ULTRASNELLE TRAP Een aanval op middellange afstand zoals de ultrasnelle stoot, maar met meer schade.
•Druk meerdere malen zo snel mogelijk op de snel- of krachttrapknop om een ultrasnelle trap uit te voeren.

SALTO Met deze speciale variatie van de Mantis-modussprong vliegt Bruce over de hele breedte van het scherm!
•Duw de richtingstoets OMHOOG of OMHOOG en IN DE RICHTING VAN of WEG van de tegenstander om een sprong uit te voeren en in die richting te tollen.

ULTRASNELLE SPRONGTRAP Een snelle aanval op middellange afstand.
•Duw de richtingstoets OMHOOG, druk dan, terwijl Bruce nog in de lucht is, op de snelltrapknop om een ultrasnelle sprongtrap uit te voeren.

ULTRASNELLE VLIEGENDE TRAP Een snelle aanval op hele lange afstand: de krachtigste tactiek die er in de Vechtermodus bestaat.
•Duw de richtingstoets OMHOOG en IN DE RICHTING VAN de tegenstander, druk dan, terwijl Bruce nog in de lucht is, op de krachttrapknop om een ultrasnelle vliegende trap uit te voeren.

NUNCHAKU-MODUS

Heeft Bruce nog genoeg Chi, dan kunt u de Nunchaku-modus oproepen voor verlengde trefafstand (maar de keuze aan technieken is beperkt). Bruce kan geen stoten en trappen uitvoeren en heeft geen afweermogelijkheden, behalve de tegenworp. Maar de Nunchaku in de juiste handen kan een dodelijk wapen zijn. Let op : Nunchaku-technieken vreten Chi! (Chi kan echter weer opgevuld worden, zie HANDEN WISSELEN) Bruce gaat standaard naar de Mantis-modus, als hij onvoldoende Chi heeft om de Nunchaku-modus gaande te houden, hoewel de Vechtermodus nog steeds geselecteerd kan worden.
Bemerk dat u dezelfde Nunchaku-techniek niet steeds weer herhalen kunt, tenzij Bruce zich beweegt. Voor maximum trefzekerheid is het raadzaam de Nunchaku-technieken af te wisselen.

NUNCHAKU-MODUSSELECTIE •Druk tegelijkertijd op de Rechter- en Linkerknoppen om de Nunchaku-modus te selecteren.

MANTIS-MODUSSELECTIE •Druk dan op de Linkerknop om de Mantis-modus te selecteren.

STEEKAANVAL Een aanval op korte afstand.
•Druk op de krachttrapknop om een steekaanval met de Nunchaku uit te voeren.

ZWAAI-AANVAL Langzamer dan een steekaanval maar met groter bereik. Deze tactiek is bijzonder handig, als uw tegenstander hurkende is.
•Druk op de sneltrapknop om een zwaai-aanval met de Nunchaku uit te voeren.

HANDEN WISSELEN Vult Chi langzaam op door de Nunchaku heen en weer in Bruce's hand te laten gaan.
•Beurtelings op de sneltrap- en de krachtstootknoppen drukken om de Nunchaku heen en weer in Bruce's handen te laten gaan.

STROPDAS Bruce springt over zijn tegenstander heen en gebruikt de Nunchaku-ketting om de tegenstander te smoren. Bemerk dat Bruce tegen zijn tegenstander op moet botsten, voordat hij deze techniek toepassen kan.
•Druk op de krachtstootknop om de stropdas uit te voeren.

STILSTAAN!

•Druk op de Startknop om de actie te bevriezen. U heeft nu twee opties: (Continue) (Verdergaan) en (Abort Game) (Spel afbreken).
•Ga omhoog of omlaag met de richtingstoets om één van de opties te selecteren
•Druk op de Startknop om selectie te bevestigen.

DE STADIA

Afhankelijk van het stadium moet Bruce zich meten met één of twee tegenstanders tegelijk. Bemerk dat de MOEILIJKHEIDSGRAAD, gekozen op het optiescherm, bepaalt hoeveel stadia u kunt spelen: FLUITJE VAN EEN CENT betekent dat u niet verder kunt spelen dan stadium vier, en GEMAKKELIJK betekent dat u niet verder kunt gaan dan stadium zeven. Alleen als u NORMAAL of moeilijker kiest krijgt u de kans het Fantoom te ontmoeten!

STADIUM ÉÉN: HONG KONG Het lantarendansfeest wemelt van de zeelui die staan te popelen om te vechten. Kijk uit voor de ketting van de zeeman!

EEN ZEEMAN

STADIUM TWEE: DE KEUKEN VAN GUSSIE YANG En een steegje in. Blijf uit de buurt van de enorme vleeshakmessen van de chef!

EEN CHEF

STADIUM DRIE: SEATTLE Het universiteitsgymnastieklokaal waar Bruce het opneemt tegen Scott. Wees vooral voorbereid op zijn speciale tollende trap, zijn schoudertrap en zijn ongebruikelijke variatie van de Heimlich-manoeuvre.

SCOTT

STADIUM VIER: OAKLAND Het George Wu-gymnastieklokaal was de plaats waar Bruce voor het eerst tegen Johnny Sun opkwam: en de plaats waar zijn rug gebroken werd. Kunt u Johnny Sun's vernietigende technieken ontwijken zoals de keelgraai en worp om uiteindelijk de loop der geschiedenis te veranderen?

JOHNNY SUN

STADIUM VIJF: HONG KONG Bij de verfilming van 'Golden Harvest' zwaaien de vrouwelijke acrobaten met stokken die gebruikt worden om tegenstanders af te ranselen en ook als polsstok.

EEN ACROBATE

STADIUM ZES: BRUCE'S KWOON Scott is terug op de school van Bruce waar hij Jeet Koon Du, zijn eigen unieke vechtkunsten, onderwees aan studenten zoals de acteur Steve McQueen.

STADIUM ZEVEN: LONG BEACH-STADIUM
Een partij met een verschil: Bruce moet Johnny Sun weer verslaan, maar deze keer binnen 60 seconden.

STADIUM ACHT: THAILAND Op het ijshuistoneel van Bruce's eerste film 'The Big Boss' is Luke, Johnny Sun's broer, uit op wraak. Zijn voetzwaai en zijn vliegende trap zijn genadeloos.

LUKE SUN

STADIUM NEGEN: HONG KONG
Bij de verfilming van Enter the Dragon. Pas op voor de ijzeren klauwen van de klauwenman, vermijd de rook die hij uitblaast om zijn tegenstanders te bedwelmen, en laat je geen zand in de ogen strooien door zijn opschepperij!

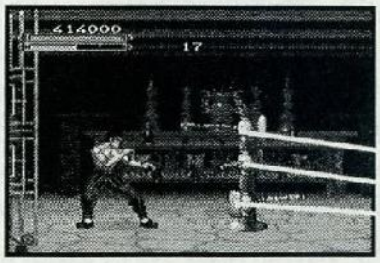
KLAUWENMAN

STADIUM TIEN: HET KERKHOF Hier houdt het Fantoom zich schuil, gewapend met een dodelijke Kwondon.

HET FANTOOM

DE BONUSRONDE

In de bonusronde worden Chi en punten op de snelste maar ook opwindendste manier behaald. Vecht tegen Pete, de proeftegenstander, en sla op de stootkussens voor extra punten, maar vermijd de stokken. Wees gewaarschuwd, hoe vaker een kussen geraakt wordt, hoe sneller de stok gaat ronddraaien. Hoe sneller de stok/het kussen ronddraait, hoe sneller uw Chi-niveau echter gaat stijgen.

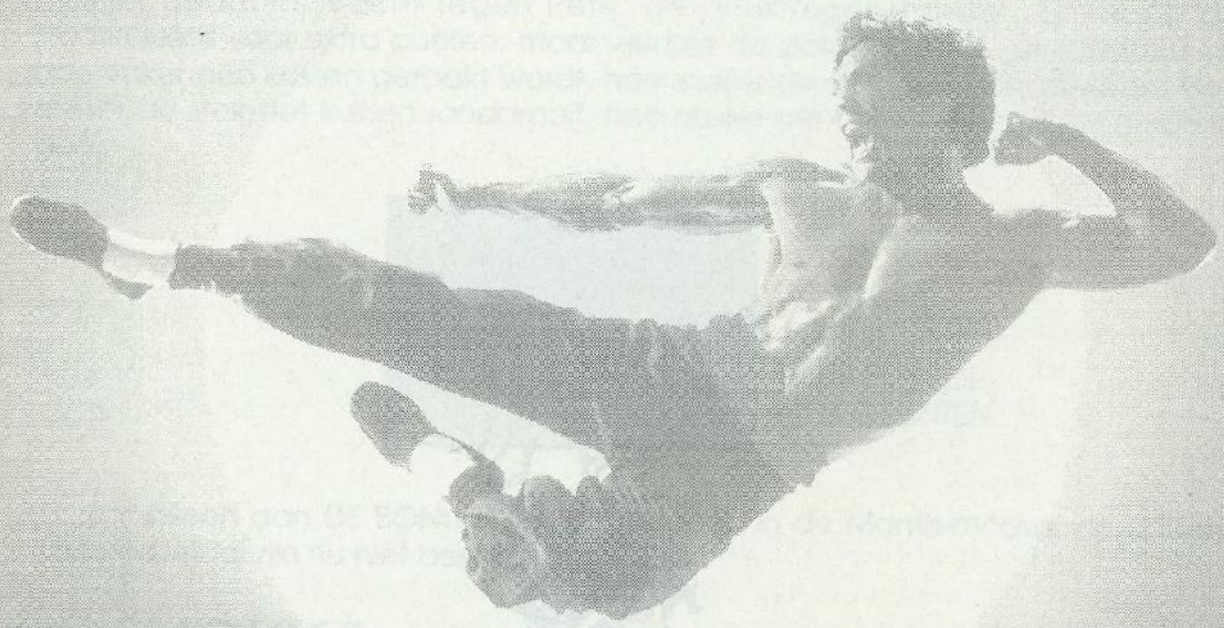


1.000 PUNTEN
5.000 PUNTEN
10.000 PUNTEN

(U kunt alleen aan DE BONUSRONDE meedoen in de Mantis-modus, de andere wedstrijdsmodi zijn nu niet beschikbaar).

SPELADVIES

- De Nunchaku is weliswaar beperkt, maar is toch het enige wapen dat effectief is tegen het Fantoom. Leer ermee om te gaan en hem goed te gebruiken.
- Bruce heeft een hogere blessuretolerantie in de Mantis-modus; hij wordt eerder overweldigd in de vechter- of Nunchaku-modus.
- Als Bruce en zijn tegenstander beiden naar elkaar toespringen, wacht dan zo lang mogelijk met het indrukken van de trapknop om de aanval te winnen.
- De felle stoot en de vliegende trap zijn de beste aanvalsmethoden om tegen een met een Nunchaku gewapende tegenstander te gebruiken. Er is veel oefening voor nodig om deze technieken op juiste wijze te gebruiken, maar het is zeker de moeite waard.
- Probeer zo veel mogelijk de verschillende technieken afwisselend te gebruiken. Hoe meer u uw aanval varieert, hoe moeilijker voorspelbaar uw acties voor uw tegenstander worden.
- Leer met de technieken om te gaan (en vooral hun bereik) door tegen een menselijke tegenstander te spelen, die door niemand bestuurd wordt!
- Bij het spelen van een wedstrijd moet u een oogje houden op de Yin-Yang-symbolen die verschijnen. Wees er als de kippen bij om ze in te pikken voor extra Chi.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

INNEHÅLL

NU SÄTTER VI IGÅNG!	75
HANDKONTROLLEN	75
TITELSKÄRMEN	76
SPELVALSSKÄRMEN	76
VALSKÄRMEN	77
MATCHSPEL	77
SÅ HÄR GÅR DET TILL	78
SÅ HÄR STYR DU BRUCE LEE	79
MANTISTEKNIK	79
FIGHTERTEKNIK	82
NUNCHAKUSTEKNIK	83
VÄNTA LITE!	83
SPELNIVÅER	84
BONUSOMGÅNG	85
TIPS	85

NU SÄTTER VI IGÅNG!

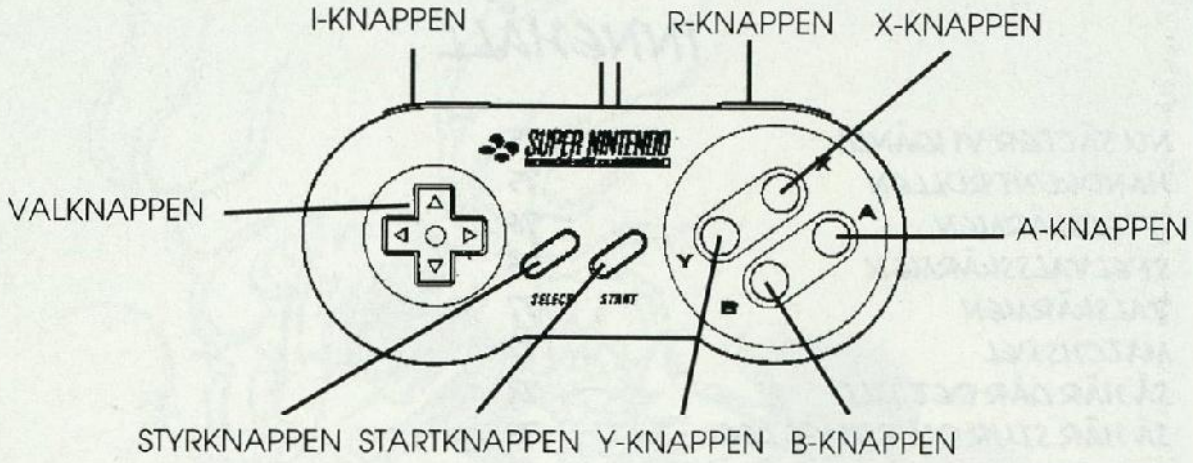
• Anslut ditt Super Nintendo Entertainment System till TV:n på det sätt som beskrivs i TV-spelets bruksanvisning.
• Kontrollera att TV-spelet är avstängt, sätt i spelkassetten och tryck försiktigt nedåt.
• Sätt strömbrytaren i läge "ON" (på). Efter en sekund visas Nintendoskärmen följd av Titelskärmen.
• Om Titelskärmen inte visas stänger du av spelet, kontrollerar anslutningarna och att kassetten är riktigt isatt innan du sätter på spelet igen.

GLÖM INTE att strömbrytaren alltid måste stå i läge "OFF" (av) innan du sätter i eller tar ur spelkassetten.

HANDKONTROLLEN

Innan du börjar spela måste du lära dig hur handkontrollen fungerar och hur du styr spelfigurerna.

SUPER-NES HANDKONTROLL



TITELSKÄRMEN

Efter inledningen visas Titeskärmen och de åtta bästa resultaten.

Om du låter bli att röra knapparna visas en kort demonstration av spelet.

TITELSKÄRMEN

• Tryck på Startknappen för att komma till Spelvalsskärmen.

SPELVALSSKÄRMEN

Här bestämmer du vilken typ av spel du vill spela: ensam eller tillsammans med en kamrat i en stenhård version av Bruce Lees livshistoria, eller i en rättfram match mellan två eller tre Bruce Lee-figurer.

Du har åtta olika val. Valen markeras med en liten pil. Svagt markerade alternativ kan inte väljas. Gör så här:

• Tryck på VALFRI knapp (även Startknappen) för att växla mellan valen.
• Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att växla mellan alternativen för respektive val.

ONE PLAYER STORY GAME Välj det här alternativet om du vill slåss mot motståndare som styrs av datorn i matcher som följer filmberättelsen.

TWO PLAYER STORY GAME Välj det här alternativet om du och din kamrat vill kämpa med var sin figur mot en datorkontrollerad motståndare.

ONE PLAYER MATCH Kämpa mot en annan Bruce Lee-figur som kontrolleras av datorn. Väljer du det här hamnar du på skärmen för Matchspel (Se MATCHSPEL på sidan 76).

TWO PLAYER MATCH Här kan du och en kamrat spela mot varandra med var sin Bruce Lee-figur.Väljer du det här hamnar du på skärmen för Matchspel (Se MATCHSPEL).

TREE PLAYER MATCH Om du kopplar en Multi-Tap till ditt Super Nintendo kan en tredje deltagare vara med och slåss.Väljer du det här hamnar du på skärmen för Matchspel (Se MATCHSPEL).

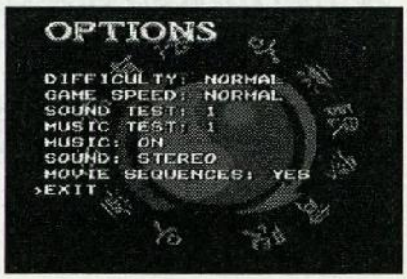
HIGH SCORES Här ser du namnen på dagens åtta bästa spelare. Observera att "High Scores" nollställs när du stänger av spelet.

OPTIONS Gå till Valskärmen (se nedan).

VALSKÄRMEN

Här kan du ändra åtta olika funktioner.

DIFFICULTY NORMAL Välj NORMAL svårighetsgrad, PIECE OF CAKE (jättelätt), EASIER (lätt), TOUGH (tufft) eller ARCADE ACE för att bestämma hur svåra motståndarna skall vara. Valet bestämmer också hur många nivåer du kan spela i en Story (se Spelnivåer på sidan 84).



VALSKÄRMEN

GAME SPEED NORMAL, TURBO eller ORIGINAL.

SOUND TEST Här kan du lyssna till spelets ljudeffekter (markerades med siffror). Välj genom att trycka Vänster/Höger på Styrknappen.

MUSIC TEST Här kan du lyssna till spelets musik (markeras med siffror). Välj genom att trycka Vänster/Höger på Styrknappen.

- Tryck på valfri knapp för att lyssna till vald ljudeffekt/musik.

MUSIC Välj ON eller OFF om du vill ha musiken på under spelet eller inte.

SOUND Välj om du vill höra musiken i STEREO eller i MONO.

MOVIE SEQUENCES Välj YES eller NO om du vill se en kort filmscen före varje nivå eller inte.

EXIT Välj för att gå tillbaka till Spelvalsskärmen.

MATCHSPEL

MATCHSPEL

När du valt match för en, två eller tre deltagare kommer du till skärmen för matchspel. Välj en av sju scener (se under SPELNIVÅER på sidan 83 för ytterligare information).

Innan du börjar en match kanske du vill göra ytterligare någon ändring på den här skärmen:

TROPHIES TO WIN Hur många fajter gäller matchen? Du bestämmer själv - 3,4,5 eller 6.

HANDICAP NONE Väljer du handikapp halveras den spelfigurens energi. Du kan halvera energin för alla spelfigurerna om du vill. Observera att standardinställningen är NONE (inget handikapp).

SÅ HÄR GÅR DET TILL

Spelskärmens utseende varierar lite beroende på de val du gjort.
SPELSKÄRMEN visar följande information:

TWO PLAYER STORY GAME
Deltagare 2:s status visas inte vid spel för en deltagare.

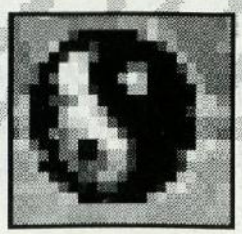
TREE PLAYER MATCH
Deltagare 3:s status visas inte vid spel för en eller två deltagare.

POÄNG FÖR SPELARE 3
ENERGI FÖR SPELARE 3
CHI FÖR SPELARE 3
POÄNG FÖR SPELARE 1
ENERGI FÖR SPELARE 1
CHI FÖR SPELARE 1
POÄNG FÖR SPELARE 2
ENERGI FÖR SPELARE 2
CHI FÖR SPELARE 2

SCORE Du får poäng för varje lyckad attack, men bonuspoäng ges bara om du är riktigt duktig (om du t ex vinner en omgång utan att själv bli träffad). Du kan få formbonus om Bruce slåss ovanligt bra.

ENERGY Du förlorar energi var gång du träffas. Observera att du skadas mer av vissa attacker än av andra. Du kan inte fylla på med ny energi annat än när du har maximal Chi.

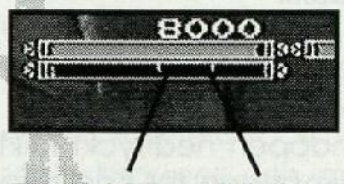
CHI Bruce inre styrka (mystiska kraft). Öka den för att kunna använda ytterligare två kamptekniker: Figther och Nunchaku (se SÅ HÄR STYR DU BRUCE LEE nedan). Du får extra Chi för varje lyckad attack och förlorar Chi när attackerna misslyckas (du förlorar Chi i alla spelvarianter, men får bara påfyllning med Mantisteknik). Slarva alltså inte bort din styrka - se till att alla slagen träffar! Dessutom kan du få mer Chi genom att klara vissa saker - som t ex att träffa motståndaren innan han träffar dig, eller att ta en Yin Yang-symbol under Matchspel.



MIRRORS Antalet speglar visar hur många spelchanser du har. Var gång du besegras försvinner en spegel. När alla speglar är borta... Du, försök att låta bli att förlora! Speglarna visas bara i slutet av varje omgång, oavsett om Bruce vunnit eller förlorat.

SÅ HÄR STYR DU BRUCE LEE

Bruce har tre attacktekniker (Mantis, Fighter och Nunchaku). Om du kan använda de båda senare eller inte beror på hur mycket Chi du har. Markeringarna på Chi-mätaren visar när du kan använda Fighter och Nunchaku.



FIGHTER MODE NUNCHAKU MODE

Både Fighter och Nunchaku kostar Chi att använda. Bli inte förvånad när Bruce automatiskt återgår till Mantisteknik när värdet på Chi-mätaren sjunkit. Men lägg märke till att han fortfarande kan använda Fighter, trots att han inte har tillräckligt med Chi för Nunchaku.

MANTISTEKNIK

Standardmetoden som erbjuder de flesta slagen och rörelserna. Tänk på att beskrivningen nedan utgår från att Bruce har sin motståndare till höger.

GRUNDRÖRELSER GÅ

Bruce kan naturligtvis inte gå rakt igenom sina motståndare.
- Tryck Vänster/Höger på Styrknappen för att gå mot eller ifrån motståndaren.

HOPPA Rakt upp eller mot eller från motståndaren, kanske för att undvika en låg attack eller komma ut ur ett hörn.
- Tryck Upp på Styrknappen för att hoppa rakt upp.
- Tryck Upp och Vänster/Höger för att hoppa mot eller ifrån motståndaren.

SNABBSPARK Snabbare än den hårda sparken, men lite svagare.
- Tryck på B-knappen för att sparka snabbt.

SNABBSLAG Det snabbaste slaget, men också det svagaste.
- Tryck på Y-knappen för att slå ett snabbt slag.

HÅRT SLAG Långsammare än snabbslaget, men dubbelt så kraftigt.
- Tryck på X-knappen för att slå hårt.

HÅRD SPARK Långsammare än snabbsparken och lämnar Bruce öppen för motanfall.

• Tryck på A-knappen för att sparka hårt.

METODER FÖR NÄRSTRID Fungerar bara när Bruce står mycket nära motståndaren.

KNÄ Knäa motståndaren.
• Tryck på knappen för snabbspark.

HAKSPARK Fungerar bara när motståndaren hukar sig - och det bästa är att det inte går att försvara sig mot haksparken.
• Tryck på knappen för snabbspark.

KAST Svårt att genomföra, men den teknik som tar allra hårdast på motståndaren (tillsammans med rundsparken).
• Håll Vänster/Höger på Styrknappen nedtryckt i riktning BORT FRÅN motståndaren och tryck samtidigt på knappen för hårt slag /kast - fungerar bara när Bruce står nära motståndaren.

HÖG SPARK Bästa försvaret mot Flygande spark eller Hugg.
• Tryck på knappen för hård spark.

STAMPNING En stampning är svår att genomföra (går bara när motståndaren ligger på marken).
• Tryck Upp eller Upp och MOT när Bruce är som högst i hoppbanan och ovanför motståndarens bröst och tryck Ned på Styrknappen.

ARMSLAG Två vanliga slag följt av ett slag med underarmen.
• Tryck TRE gånger på knappen för snabbslag, eller TVÅ gånger på knappen för hårt slag.

LÅGT SLAG Finns i två varianter: Snabbt, lågt slag eller hårt, lågt slag och båda är svåra att blockera. Börja med ett snabbt, låg slag följt av ett hårt, lågt slag för bästa effekt.
• Håll Nedknappen nedtryckt och tryck på knappen för snabbt eller hårt slag.

LÅG SNABBSPARK En bra, snabb attackmetod. Det enda fungerande försvaret är en bakåtvolt, bort från angriparen.
• Håll nedknappen nedtryckt och tryck på knappen för snabbspark.

LÅG, HÅRD SPARK Slår undan fötterna lättare än den snabba sparken - och gör större skada.
• Håll Nedknappen nedtryckt och tryck på knappen för hård spark.

METODER FÖR STRID PÅ MELLANAVSTÅND

Effektiva när motståndaren är inom sparkavstånd.

RUNDSPARK Två snabba sparkar efter varandra. Den andra sparken, rundsparken, är den kraftigaste attackmetoden (tillsammans med kastet).

• Tryck TVÅ gånger på knappen för hård spark.

OMVÄND SPARK En bra attackmetod om Bruce står med ryggen mot motståndaren, särskilt när han slåss mot två stycken samtidigt.
• Tryck BORT från motståndaren på Styrknappen och tryck TVÅ gånger på knappen för hård spark.

SPLITTSPARK Fungerar bara om Bruce har en motståndare på vardera sidan.
• Tryck på knappen för hård spark.

HOPPSPARK Kortare än Flygande spark, men lika kraftig.
• Tryck Upp på Styrknappen när Bruce är i luften och tryck på knappen för snabb eller hård spark.

HUGG En av de kraftigaste attackmetoderna.
• Tryck Upp på Styrknappen och, medan Bruce är i luften, på knappen för snabbt eller hårt slag.

METODER FÖR STRID PÅ LÅNGT AVSTÅND

Med de här metoderna når Bruce ibland över hela spelskärmen!

FLIPPSPARK En bra avståndsattack, men Bruce blottar sig samtidigt.
• Tryck Ned och MOT samtidigt på Styrknappen och tryck på knappen för hård spark.

FLYGANDE SPARK Mot eller bort från motståndaren.
• Håll Uppknappen nedtryckt och tryck MOT eller BORT från motståndaren och därefter, när Bruce är i luften, på knappen för snabb eller hård spark.

FLYGANDE HUGG Ännu effektivare än vanligt hugg.
• Tryck Upp och MOT motståndaren och, medan Bruce är i luften, på knappen för snabbt eller hårt slag.

FÖRSVAR

HÖG BLOCKERING Rätt försvar mot höga anfall (när Bruce står upp).
• Tryck BORT från motståndaren för att blockera. Bruce blockerar bara om motståndaren står nära.

HUKA Bra för att undvika höga attacker.

• Tryck Ned på Styrknappen för att huka.

HUKANDE BLOCKERING Bra försvar mot låga attacker.
•Tryck NED och BORT från motståndaren.

VOLT Mot eller bort från motståndaren. Effektivaste försvaret mot låga attacker och enda sättet att komma förbi en motståndare.
• Tryck NED och HÖGER eller VÄNSTER.

KVICKNA TILL Om Bruce träffas flera gånger i följd kan han bli paralyserad eller falla omkull.
• Tryck på valfri knapp (utom för hård spark) upprepade gånger för att få Bruce att kvickna till.

KVICKNA TILL OCH SPARKA Fungerar bara om Bruce blivit nedslagen.
•Tryck upprepade gånger på knappen för hård spark för att få Bruce att kvickna till, hoppa upp och sparka.

MOTKAST Om du är snabb kan du använda motkastet för att kasta motståndaren just när han tänker kasta dig - fungerar i alla tre spellägena.
• Tryck BORT och samtidigt på knappen för hårt slag.

FIGTHERTEKNIK

När Bruce har tillräckligt med Chi kan du använda Fightertekink, den snabbaste attackmetoden. Med den här tekniken har du inga försvar, men du kan använda två nya attackmetoder. Bruce kan inte kasta, stampa eller blockera, men han kan fortfarande göra motkast. Och glöm inte att Figtherteknik kostar mycket Chi. Bruce fortsätter automatiskt med Mantisteknik om han inte längre kan använda Fighterteknik.

SÅ HÄR VÄLJER DU FIGHTERTEKNIK
• Tryck på R-knappen.

SÅ HÄR VÄLJER DU MANTISTEKNIK
• Tryck på L-knappen.

ULTRASNABBT SLAG En attack för korta avstånd. Om du trycker tillräckligt snabbt på en slagknapp, slår Bruce tre vanliga slag och därefter är alla slag ultrasnabba tills du slutar att trycka på slagknappen.

• Tryck upprepade gånger på knappen för snabbt eller hårt slag så fort du kan.

ULTRASNABB SPARK Ger större skada än ultrasnabbt slag.
• Tryck upprepade gånger på knappen för snabb eller hård spark så fort du kan.

SNURRVOLT uMed den här tekniken kan Bruce snurrvolta över hela skärmen!
• Tryck Upp eller Upp och MOT eller BORT från motståndaren för att volta och snurra i önskad riktning.

ULTRASNABB HOPPSPARK En snabb attack för mellanavstånd.
• Tryck Upp och därefter, medan Bruce är i luften, på knappen för hård spark.

ULTRASNABB FLYGANDE SPARK En snabb attack för långa avstånd och den kraftigaste av alla Figtherteknikerna.
• Tryck Upp och MOT motståndaren och, medan Bruce är i luften, på knappen för hård spark.

NUNCHAKUTEKNIK

När Bruce har tillräckligt med Chi kan han använda Nunchakuteknik för att kunna slåss på större avstånd (men antalet slag är begränsat). Bruce kan inte slå eller sparka och kan inte blockera, men fortfarande använda motkast. Men Nunchakuteknik i rätta händer är ett dödligt vapen! Kom ihåg att Nunchakutekniken förbrukar Chi (men den kan byggas upp igen med hjälp av BYTA HAND). Bruce fortsätter automatiskt med Mantisteknik om han inte längre har tillräckligt med Chi, men du kan fortfarande välja Fighterteknik om du vill.

Du kan inte upprepa samma Nunchakuteknik om och om igen om Bruce står stilla. Du bör växla mellan olika tekniker för att få bästa effekt.

SÅ HÄR VÄLJER DU NUNCHAKUTEKNIK
•Tryck samtidigt på R- och L-knapparna.

SÅ HÄR VÄLJER DU MANTISTEKNIK
• Tryck på L-knappen.

STÖTATTACK Används på korta avstånd.

• Tryck på knappen för hård spark för att stöta med din nunchaku.

SVINGATTACK Långsammare än stötattacken, men längre räckvidd. Speciellt bra om motståndaren hukar.
• Tryck på knappen för snabbspark för att göra en svingattack med din nunchaku.

BYTA HAND Flytta nunchakun mellan dina händer för att långsamt bygga upp mera Chi.
• Tryck omväxlande på knapparna för snabbt och hårt slag.

STRYPNING Bruce hoppar över motståndaren och använder nunchakukedjan för att strypa honom. Bruce måste gå alldeles intill motståndaren först.
• Tryck på knappen för hårt slag.

VÄNTA LITE!

• Tryck på Startknappen för paus. Nu har du två alternativ: CONTINUE (fortsätta spela) eller ABORT GAME (sluta).
• Tryck Upp/Ned på Styrknappen för att välja alternativ.
• Tryck på Startknappen för att markera valet.

SPELNIVÅERNA

Bruce möter en eller två motståndare, beroende på vilken nivå du spelar. Observera att den svårighetsgrad du valt (DIFFICULTY) på Valskärmen bestämmer hur många nivåer du kan spela. Väljer du PIECE OF CAKE kommer du inte längre än till nivå 4 och med EASY kommer du till nivå 7. Bara om du väljer NORMAL, eller svårare, kommer du till The Phantom!

NIVÅ ETT: HONG KONG Lyktfesten är en riktig höjdare, men akta dig för sjömännens kedjor!

NIVÅ TVÅ: GUSSIE YANG'S KÖK Du måste akta dig för kockens köttyxor!

NIVÅ TRE: SEATTLE Bruce möter Scott i universitetets gymnastiksal. Se upp för hans snurrspark, axelspark och hans farliga "Heimlich-trick".

NIVÅ FYRA: OAKLAND Bruce möter Johnny Sun i George Wu:s idrottsanläggning. Klarar du Johnny Sun med hans strupgrepp och kast och kan du ändra historiens gång?

NIVÅ FEM: HONG KONG Handlingen utspelas på Golden Harvest Film. De kvinnliga akrobaterna slår motståndarna med sina käppar som de också använder för att hoppa med.

NIVÅ SEX: BRUCE'S KWOON Scott är tillbaka i Bruces skola där han lärde ut Jeet Koon Du till elever som skådespelaren Steve McQueen.

NIVÅ SJU: IDROTTSPLATSEN I LONG BEACH Den här gången måste Bruce besegra Johnny Sun inom 60 sekunder.

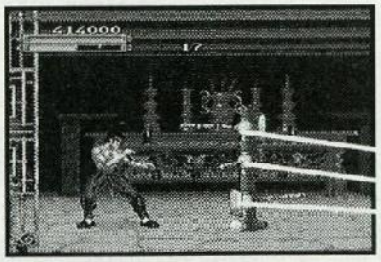
NIVÅ ÅTTA: THAILAND Bland kulissserna från Bruce första film, Ice House, är Big Boss, Johnny Suns bror, ute efter revansch. Se upp för hans bensvep och flygande spark.

NIVÅ NIO: HONG KONG Utspelas bland kulissserna från Enter The Dragon. Akta dig för Claw Man och hans trick!

NIVÅ TIO: BEGRAVNINGSPLATSEN Här väntar The Phantom med sin livsfarliga kwondoteknik.

BONUSOMGÅNG

Det snabbaste men samtidigt svåraste sättet att skaffa Chi-poäng är att utnyttja bonusomgången. Attackera dockan Pete och slå på plattorna för att få poäng - och undvik pinnarna. Ju oftare du träffar plattorna, desto snabbare roterar pinnarna. Men ju snabbare de snurrar, desto högre Chi-poäng.

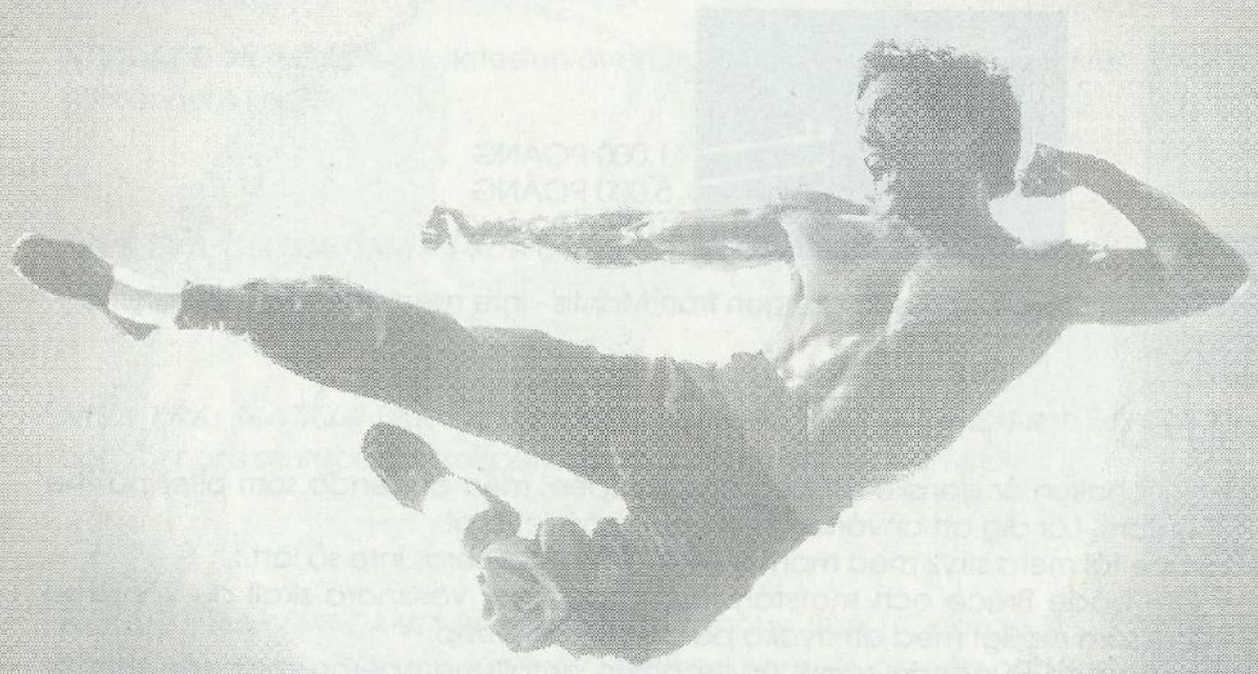


1.000 POÄNG
5.000 POÄNG
10.000 POÄNG

(Du kan bara nå bonusomgången från Mantis - inte med de övriga teknikerna.)

TIPS

- Nunchakun är ganske ett begränsat vapen, men det enda som biter på The Phantom. Lär dig att använda den - och gör det bra!
- Bruce tål mera stryk med mantisteknik och paralyseras inte så lätt.
- Om både Bruce och motståndaren rusar mot varandra skall du vänta så länge som möjligt med att trycka på din attackknapp.
- Hugg och Flygande spark är de bästa anfallsmetoderna mot den som är beväpnad med en Nunchaku. De är svåra att utföra på rätt sätt - men väl värda besväret att lära sig.
- Försök att använda så många olika slags trick och tekniker som möjligt. Ju mer du varierar dig, desto svårare för motståndaren att veta vad du skall ta dig till härnäst.
- Lär dig att använda teknikerna (särskilt vilken räckvidd de har) genom att spela mot en kamrat - utan att kamraten försvarar sig!
- När du spelar Match skall du hålla utkik efter Yin Yang-symboler. Tar du dem först vinner du extra Chi-poäng.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. Game Code
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Artwork & Design by Mick Lowe Design.

INDHOLD

SÅDAN STARTER MAN	87
SPIL DRAGON: KONTROLFUNKTIONER	87
TITELSKÆRMEN	88
GAME SELECT SKÆRMEN	88
OPTIONS SKÆRMEN	89
MATCH GAME SKÆRMEN	90
HVAD DU KAN FÅ AT SE I LØBET AF SPILLET	90
SÅDAN STYRES BRUCE LEE	91
MANTIS FUNKTIONEN	91
FIGHTER FUNKTIONEN	95
NENCHAKU FUNKTIONEN	95
STOP!	96
DE FORSKELLIGE NIVEAUER	96
BONUSRUNDEN	98
GODE RÅD	98

SÅDAN STARTER MAN.

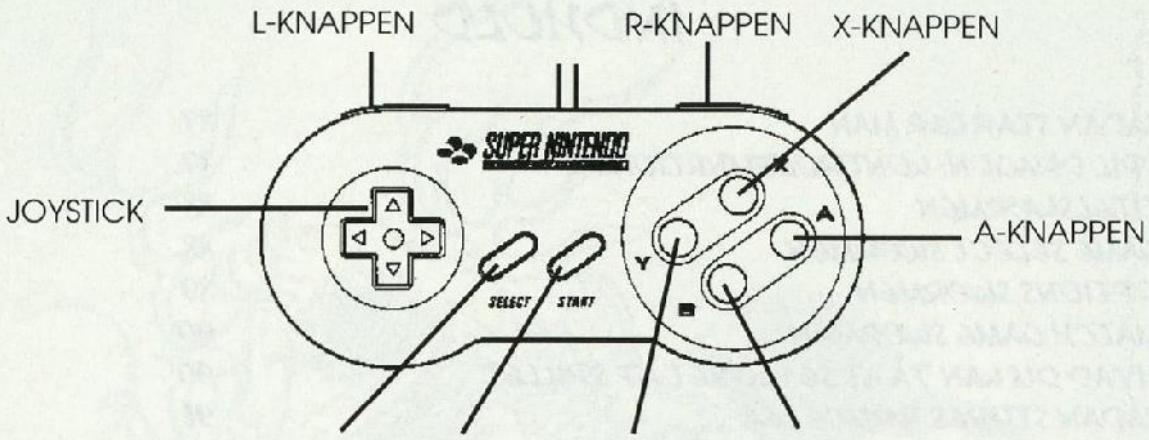
* Tilslut din Super Nintendo, som beskrevet i vejledningen til maskinen.
* Mens maskinen er slukket, sætter du Dragon spillekassetten i, med etiketten vendt mod dig selv. Tryk den ned på plads.
* Tænd for maskinen. Efter et par sekunder vil Nintendo skærmen komme frem. Når Dragon titelskærmen vises, er du klar til at spille Dragon!
* Hvis Nintendo skærmen, eller Dragon titelskærmen ikke kommer frem, skal du slukke for maskinen igen. Kontroller, at din Super Nintendo er tilsluttet korrekt, og at Dragon spillekassetten sidder rigtigt i, før du tænder for maskinen igen.

OG HUSK: Super Nintendo maskinen skal altid være slukket før du sætter spillekassetten i, eller fjerner den igen!

SUPER NINTENDO OG JOYSTICK

SPIL DRAGON: KONTROLFUNKTIONER.

Før du begynder at spille, er det en god ide at bruge lidt tid på at lære spillet at kende, og lære hvordan knapperne virker i Super Nintendo's Dragon spil.



SUPER NINTENDO'S STYREKNAPPER

TITELSKÆRMEN

Når Nintendo skærmen og Virgin Interactive Entertainment skærmen har været vist, vil Dragon Titelskærmen komme frem. Kort efter vises de 8 højeste pointresultater, og til sidst en række billeder som introducerer dig til spillet.

Bemærk, at trykker du ikke på nogen knapper nu, vil du få en kort demonstration af Dragon i aktion.

DRAGON TITELSKÆRMEN

* Tryk på START for at få GAME SELECT skærmen frem.

GAME SELECT SKÆRMEN

Her bestemmer du, hvordan du vil spille Dragon: enten alene, eller med en ven i en kamp-intensiv version af Bruce Lee's livshistorie, eller som en regulær match mellem 2 eller 3 Bruce Lee figurer.

8 muligheder vises. Den mulighed du kan vælge eller ændre vises med en lille pil ved siden af. De andre muligheder kan ikke vælges. Alle muligheder vælges sådan...

* Tryk på en TILFÆLDIG knap (inklusive START) for at vælge muligheden.
* Tryk Styringsknappen til højre eller venstre for at ændre den viste mulighed.

ONE PLAYER STORY GAME: Vælg dette spil for 1 spiller, for at få en kamp mod modstandere, som styres af Super Nintendo. Du får en god MATCH, som følger filmens handling.

TWO PLAYER STORY GAME: Vælg denne mulighed og få en kamp mellem 2 Bruce Lee figurer (som styres af dig og din ven) og en Super Nintendo styret modstander.

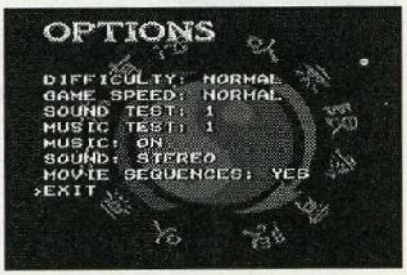
ONE PLAYER MATCH: Få en anden Bruce Lee med hvor du ønsker det. Denne figur styres af Super Nintendo. Bemærk, at ved at vælge denne mulighed, får du MATCH Game skærmen frem. (se under MATCH GAME SKÆRMEN SIDE 90)

TWO PLAYER MATCH: Ved at vælge denne mulighed kan du og din ven, som hver kontrollerer en Bruce Lee figur, kæmpe ansigt til ansigt under hele kampen. Bemærk, at ved at vælge denne mulighed, får du Match Game skærmen frem. (Se under Match game skærmen side 90).

THREE PLAYER MATCH: Hvis du har en Multi-Tap tilsluttet din Super Nintendo, kan en 3. person spille med i alle "all out" kampe. Bemærk, at ved at vælge denne mulighed, får du Match Game skærmen frem. (se under Match game skærmen på side 90).

HIGH SCORES: Viser navnene på de 8 bedste spillere i dag. Bemærk, at de bedste resultater slettes, når du slukker for din Super Nintendo.

OPTIONS: Vælger du denne mulighed, får du Option skærmen (se under OPTION skærmen på side 89).



OPTIONS SKÊRMEN

OPTION SKÆRMEN

Her kan du ændre spilleomgivelserne efter din egen smag. 8 nye muligheder vises.

DIFFICULTY NORMAL er normal sværhedsgrad. Eller vælg PIECE OF CAKE , som er nem, EASIER, som også er let, TOUGH, som er svær, eller ARCADE ACE. Det afgør, hvor dygtige (og svære at slå) Bruce's modstandere vil være. Denne mulighed afgør også, hvor mange niveauer du kan spille i en handling. (se under DE FORSKELLIGE NIVEAUER på side 96)

GAME SPEED NORMAL. Normal hastighed, eller du kan vælge TURBO eller ORIGINAL.

SOUND TEST: Dine muligheder for at høre alle effektlydene (vises med forskellige numre), som bruges i Dragon. Vælg en effektlyd på samme måde, som du vælger øvrige muligheder.

MUSIC TEST: Din mulighed for at høre forskellig musik (vises med forskellige numre) i Dragon. Vælg den musik du ønsker på samme måde, som du vælger øvrige muligheder.
* Tryk på en tilfældig knap, hvis du vil høre lydeffekterne eller musikken.

MUSIK ON eller OFF: Giver dig mulighed for at høre musik, eller slukke for den.

SOUND: Her vælger du, om du vil høre alle effektlyde og musikken i STEREO eller MONO.

MOVIE SEQUENCES : YES eller NO. Vælg NO, hvis du ikke ønsker at se den korte filmintroduktion før hvert niveau.

EXIT: Vælg dette, hvis du vil returnere til Game Select skærmen.

MATCH GAME SKÆRMEN

Når du har valgt 1, 2 eller 3 spillere til matchen, vil du få Match Game skærmen frem. Når du vil starte spillet, skal du vælge en scene blandt de forskellige muligheder (læs mere om de forskellige filmscener under DE FORSKELLIGE NIVEAUER på side 96).

MATCH GAME SKÊRMEN

Før du starter på en Match, ønsker du måske at benytte dig af de 2 ekstra muligheder på denne skærm:

TROPHIES TO WIN: De trofæer du kan vinde. Den bedste i hvor mange kampe? Du bestemmer: 3, 4, 5 eller 6.

HANDICAP NONE: None betyder, at der ikke er handicap i spillet. De handicap der omtales, er en reduktion af en spillers energi til halvdelen, og du kan vælge at give handicap til enhver spiller, der er med i en Match (alle 3 spillere, hvis du vil). Bemærk, at handicap funktionen nulstilles før hver Match.

HVAD DU KAN FÅ AT SE I LØBET AF SPILLET

Skærmbilledet ændres lidt, for at passe til det spil, der vælges på Game Select skærmen.

TWO PLAYER STORY GAME

Bemærk, at spiller nr. 2's status ikke vises, når du har valgt at spille alene.

THREE PLAYER MATCH

Bemærk, at spiller 3's status ikke vises, når der er valgt spil for 1 eller 2 spillere.

SCORE: Point gives ved hvert angreb, der lykkes, men bonus point gives kun for imponerende spil (for eksempel at vinde en omgang uden at blive ramt). Form bonus gives, når Bruce's kamp er exceptionel god.

ENERGY: For hvert slag, man modtager, mistes energi. Bemærk, at nogle angreb betyder større tab af energi, end andre. Energi kan ikke vindes tilbage, undtagen når Chi er på maximum.

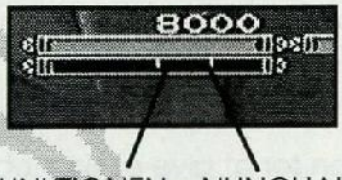
CHI: Det er Bruce's indre styrke (mystisk kraft), forøg den for at få mulighed for 2 nye former for kamp: FIGHTER og NUNCHAKU (se under SÅDAN STYRES BRUCE LEE). Chi måleren øges ved hvert succesfuldt angreb (slag) og mindskes, når angrebet mislykkes (Chi kan tabes i alle funktioner, men kan kun forøges i Mantis funktionen). Så du skal ikke bare stå der og prale med dine bevægelser - udnyt enhver mulighed! Chi kan også optjenes ved at udføre forskellige opgaver, som for eksempel at ramme en modstander først, eller ved at få en Yin Yang, når der kæmpes i en Match.

EN YIN-YANG

MIRRORS: Antallet af spejle afgør, hvor mange chancer du har. Hver gang du taber, mistes et spejl. Når du har mistet alle spejle...nåh ja, bare sørg for ikke at tabe, ikke? Bemærk, at spejlene kun vises ved slutningen af hver omgang, uanset om Bruce har vundet eller tabt.

SÅDAN STYRES BRUCE LEE

Bruce har 3 former for angreb (Mantis, Fighter og Nunchaku), som afgøres af, hvor meget Chi, han har erhvervet. Markeringerne på Chi måleren viser, når Fighter og Nunchaku funktionen er tilgængelig.



FIGHTER FUNKTIONEN NUNCHAKU FUNKTIONEN

Bemærk, at både Fighter og Nunchaku funktionen får "brændstof" fra Chi, så bliv ikke overrasket, når Bruce automatisk returnerer til Mantis funktionen, hvis han mangler Chi. Husk, at selvom du mister Nunchaku funktionen, har Bruce stadig Chi nok til at bruge Fighter funktionen.

MANTIS FUNKTIONEN

Standard kampmetoden giver de fleste bevægelsesmuligheder. Bemærk at de følgende bevægelser forudsætter, at Bruce har sin modstander på højre side.

GRUNDBEVÆGELSERNE

GÅ: Bemærk, at Bruce ikke kan gå gennem sine modstandere!
* Tryk Styringsknappen til HØJRE eller VENSTRE, for at gå imod eller væk fra en modstander.

HOP: Lige op, eller imod eller væk fra en modstander, måske for at undgå lave angreb, eller at hoppe ud af et hjørne.

HURTIG SPARK: Hurtigere end et hårdt spark, men svagere. * Tryk på B-Knappen for at lave et hurtigt spark.

HURTIGT SLAG: Den hurtigste bevægelse, der kan udføres, men også det svageste. * Tryk på Y-Knappen for at give et hurtigt slag.

HÅRDT SLAG: Langsommere end hurtigt slag, men dobbelt så kraftigt. * Tryk på X-Knappen for at give et hårdt slag.

HÅRDT SPARK: Langsommere end hurtigt spark, så Bruce bliver mere modtagelig for angreb.
* Tryk på A-Knappen for at lave et hårdt spark.

NÆRKAMP

Bemærk, at Bruce kun kan udføre de følgende bevægelser, når han er meget tæt på modstanderen.

KNÆ: Mod modstanderens mellemgulv.
* Tryk på HURTIGT SPARK knappen, for at give et knæ i modstanderens mellemgulv.

SKINNEBENSSPARK: Bruce kan kun udføre denne bevægelse, når hans modstander sidder sammenkrøben. Det bedste er, at der ikke rigtig er noget forsvar mod et skinnebensspark.
* Tryk på HURTIGT SPARK knappen for at give et skinnebensspark.

KAST: En vanskelig bevægelse at udføre, men det er det mest kraftfulde (sammen med Roundhouse sparket).
* Tryk på Styringsknappen VÆK fra modstanderen og hold den nede, mens du samtidig trykker på knappen til
hårdt slag, for at kaste modstanderen (et kast kan kun udføres, når en modstander er tæt på Bruce).

HØJT SPARK: Det bedste forsvar mod et flyvende spark eller et håndkantslag.
* Tryk på hårdt spark knappen for at lave et højt spark.

TRAMPE: En svær bevægelse at udføre (den kan kun bruges, når en modstander ligger på gulvet), men også 1 af de bedst belønnede).
* Tryk Styringsknappen OP eller OP og IMOD. Når Bruce er højest i et hop, og over modstanderens brvst, trykkes Styringsknappen NED for at udføre et tramp.

UNDERARMS SMASH: 2 slag fulgt af et underarms smash.
* Tryk på knappen til hurtigt slag 3 gange hurtigt efter hinanden, eller 2 gange hurtigt på hårdt slag, for at udføre et underarms smash.

LAVT SLAG: Der er 2 variationer: hurtigt lavt slag og hårdt lavt slag, og det er vanskeligt at blokere for dem begge. Brug et hurtigt, lavt slag efterfulgt af et hårdt lavt slag, for at få maksimal effekt.
* Tryk og hold Styringsknappen NED, tryk derefter på hurtigt eller hårdt slag knappen, for at udføre et lavt slag.

LAVT HURTIGT SPARK: Et godt, kort, skarpt chockangreb. Det eneste anstændige forsvar mod et lavt spark, er en lille flyvetur væk fra modstanderen.
* Tryk og hold Styringsknappen NED, tryk derefter på hurtig eller hårdt spark knappen, for at udføre et lavt spark.

LAVT HÅRDT SPARK: Der er mere fodsving i den, end i det lave, hurtige spark - og det er mere effektivt sammen med det.
* Tryk og hold Styringsknappen NED, og tryk derfter på hårdt spark knappen, for at udføre et lavt, hårdt spark.

MELLEMDISTANCE ANGREB

Effektive, når modstanderen er inden for sparkeafstand.

ROUNDHOUSE SPARK: 2 hurtige spark, den ene efter den anden. Det andet spark, Roundhouse, er den kraftigste bevægelse, der er (sammen med kastet).
* Tryk på hårdt spark knappen 2 gange for at udføre et Roundhouse spark.

BAGVENDT SPARK: En nyttig bevægelse at bruge, hvis Bruce står med ryggen til, og modstanderen løber imod ham, især hvis han står overfor 2 modstandere.
* Tryk Styringsknappen VÆK fra modstanderen, og tryk derefter på hårdt spark knappen 2 gange, for at udføre et bagvendt spark.

SPLIT SPARK: Bemærk, at Bruce kun kan udføre denne bevægelse, når en modstander står ved siden af ham.
* Tryk på hårdt spark knappen for at lave et split spark.

HOP SPARK: Dette spark har en kortere rækkevidde, end et flyvende spark, med det er lige så kraftigt.
* Tryk Styringsknappen OP og derefter, mens Bruce er i luften, trykkes på hurtigt eller hårdt spark knappen, for at lave et hop spark.

HÅNDKANTSLAG: En af de kraftigste bevægelser.
* Tryk Styringsknappen OP og derefter, mens Bruce er i luften, trykkes på hurtigt eller hårdt spark knappen, for at udføre et håndkantslag.

LANGDISTANCE ANGREB

Bruce kan springe tværs over skærmen, med nogle af disse bevægelser!

FLYVE SPARK: Et godt langdistance angreb, men Bruce bliver selv åben for angreb.
* Tryk Styringsknappen NED og IMOD modstanderen, for at lave et flyve spark, tryk derefter hurtigt på hårdt spark knappen, for at udføre et flyvespark.

FLYVENDE HÅNDKANTSLAG: En mere effektiv version af håndkantslaget.
* Tryk Styringsknappen OP og IMOD modstanderen, og derefter, mens Bruce er i luften, trykkes på hurtigt eller hårdt slag knappen, for at udføre et flyvende håndkantslag.

FORSVARS BEVÆGELSER

HØJ BLOKERING: Det er lige bevægelsen at bruge som forvar mod høje angreb, når Bruce står op.
* Tryk Styringsknappen VÆK fra modstanderen, for at blokere en angrebs bevægelse. Bemærk, at Bruce kun kan udføre denne bevægelse, når modstanderen er tæt på ham.

KRYBE SAMMEN: God, for at undgå høje angreb.
* Tryk Styringsknappen NED for at krybe sammen.

SAMMENKRØBEN BLOKERING: Brugbar som forsvar mod lave angreb.
* Tryk Styringsknappen NED og VÆK fra modstanderen, for at udføre en sammenkrøben blokering.

FLYVETUR: Imod eller væk fra modstanderen. Flyveturen er den mest effektive teknik, til at undgå lave angreb, og den eneste måde at passere over en modstander.
* Tryk styringsknappen NED og til HØJRE eller VENSTRE, for at udføre en flyvetur mod eller væk fra en modstander.

GENOPLIVE BRUCE: Gentagne slag fra en modstander kan lamme Bruce, eller endog slå ham i gulvet.
* Tryk flere gange på en tilfældig knap (undtagen hårdt spark knappen) for at genoplive Bruce, når han har været lammet, eller slået i gulvet.

SPECIEL OPREJSNINGSSPARK: Bemærk, at denne bevægelse kun kan bruges, hvis Bruce har været slået ned.
* Tryk flere gange på hårdt spark knappen, for at få Bruce til at springe op med et spark.

KONTRA KAST: Hvis du er hurtig, kan denne manøvre bruges til at imødegå din modstanders kast, i alle 3 funktioner.
* Tryk væk på din Styringsknap, og tryk samtidig på hårdt slag knappen, for at give din modstander et kontra kast.

FIGHTER FUNKTIONEN

Når Bruce har Chi nok, får du adgang til Fighter funktionen, som er den hurtigste angrebsmetode. Men pas på, i denne funktion har du intet forsvar. Der er 2 nye typer bevægelser, som du får mulighed for at lave i Fighter funktionen. Bruce kan ikke kaste eller trampe på en modstander, og heller ikke blokere angreb, men kontra kastet er stadig til rådighed. Husk: Fighter funktionens bevægelser bruger en masse Chi! Bruce vil automatisk kæmpe i Mantis funktionen, hvis han ikke har Chi nok, til at opretholde Fighter funktionen.

*SÅDAN VÆLGES FIGHTER FUNKTIONEN** Tryk på R-Knappen for at vælge Fighter funktionen.

*SÅDAN VÆLGES MANTIS FUNKTIONEN** Tryk på L-Knappen for at vælge Mantis funktionen.

ULTRA-HURTIGT SLAG: Et angreb til nærkamp. Hvis du kan trykke hurtigt nok på 1 af knapperne, der giver slag, vil Bruce udføre en salve af slag, og efter det 3 slag, bliver alle slag ultra-hurtige (indtil du holder op med at trykke på knappen, der giver slag).

* Tryk flere gange på knappen til hurtigt eller hårdt slag, så hurtigt du kan, for at lave et ultra-hurtigt slag.

ULTRA-HURTIGT SPARK: Et angreb med mellemlang rækkevidde, virker som ultra-hurtigt slag, men gør mere skade.
* Tryk flere gange på knappen til hurtigt eller hårdt spark, så hurtigt du kan, for at lave et ultra-hurtigt spark.

SALTOMORTALE: Bruce kan springe tværs over skærmen, med denne specielle variation af Mantis funktionens hop!
* Tryk Styringsknappen OP eller OP og IMOD eller VÆK fra modstanderen, for at udføre et hop og spin i den ønskede retning.

ULTRA-HURTIGT HOP SPARK: Et hurtigt mellemdistance angreb.
* Tryk Styringsknappen OP og, mens Bruce er i luften, trykkes på hårdt spark knappen, for at udføre et ultra-hurtigt hop spark.

ULTRA-HURTIGT FLYVENDE SPARK: Et hurtigt, meget langtrækkende angreb - faktisk den kraftigste bevægelse i Fighter funktionen.
* Tryk Styringsknappen OP og IMOD modstanderen, og mens Bruce er i luften, trykkes på hårdt spark knappen, for at udføre et ultra-hurtigt flyvende spark.

NUNCHAKU FUNKTIONEN

Når Bruce har Chi nok, får du adgang til Nunchaku funktionen, med den forøgede rækkevidde for bevægelserne (med antallet af bevægelser er

begrænsede). Bruce kan ikke slå eller sparke, og har intet forsvar, dog kan han stadig bruge kontra kast. Alligevel kan Nunchaku blive til et dødeligt våben i de rigtige hænder. Husk: Nunchaku bevægelser bruger Chi! (til gengæld kan Chi forøges her, se under SKIFTE HÆNDER) Bruce vil automatisk vende tilbage til Mantis Funktionen, hvis han har for lidt Chi, til at forblive i Nunchaku funktionen, men Fighter funktionen er stadig tilgængelig.

Bemærk, at du ikke kan gentage den samme Nunchaku bevægelse gang efter gang, med mindre Bruce bevæger sig. Vil du have maksimal effekt, bør du skifte mellem forskellige Nunchaku bevægelser.

SÅDAN VÆLGES NUNCHAKU FUNKTIONEN Tryk på R- og L-Knapperne samtidig, for at vælge Nunchaku funktionen.

SÅDAN VÆLGES MANTIS FUNKTIONEN Tryk på L-Knappen, for at vælge Mantis funktionen.

STIK ANGREB: Et angreb med kort rækkevidde.
* Tryk på hårdt spark knappen for at lave et stik angreb med Nunchaku.

SVING ANGREB: Langsommere end et stik angreb, men med længere rækkevidde. Denne bevægelse er især brugbar, når din modstander sidder sammenkrøben.
* Tryk på hurtigt spark knappen for at udføre et sving angreb med Nunchaku..

SKIFTE HÆNDER: Opbygger Chi langsomt, ved at flytte Nunchaku mellem Bruce's hænder.
* Skift mellem knapperne for hurtigt og hårdt slag, for at flytte Nunchaku mellem Bruce's hænder.

HALSKÆDE: Bruce vil hoppe over sin modstander, og bruge Nunchuku kæden til at kvæle modstanderen. Bemærk, at Bruce skal gå helt ind til sin modstander, før han bruger denne bevægelse.

STOP!

* Tryk på START for at fastfryse handlingen. Du får nu 2 muligheder:
CONTINUE (fremhævet) for at fortsætte, eller ABORT GAME, hvis du vil stoppe spillet.
* Tryk D-Knappen op eller ned, for at flytte den fremhævede linie mellem de 2 muligheder.
* Tryk på START, for at vælge den fremhævede mulighed.

DE FORSKELLIGE NIVEAUER

Afhængigt af niveauet, vil Bruce få 1 eller 2 modstandere ad gangen. Bemærk, at den sværhedsgrad (DIFFICULTY) du vælger på Option skærmen afgør, hvor mange niveauer du kan spille på: PIECE OF CAKE, det lette niveau betyder, at du ikke kan spille længere end niveau 4, og EASY, det forholdsvis lette niveau betyder, at du kan spille til niveau 7. Det er kun, når du spiller NORMAL eller sværere, at du kan møde Fantomet.

NIVEAU 1: HONG KONG. Lantern Festival Dance vrimler med matroser, der er ude på slagsmål. Pas må matrosernes kæder!

EN MATROS

NIVEAU 2: GUSSIE YANG'S KØKKEN. Ja, og ind i en baggyde. Pas på kokkens kæmpestore kødknive.

EN KOK

NIVEAU 3: SEATTLE. Universitetets sportshallen er stedet, hvor Bruce tackler Scott. Pas på hans specielle spin spark, hans spark mod skulderen, og hans usædvanlige variation af Heimlich teknikken.

SCOTT

NIVEAU 4: OAKLAND. George Wu sportshallen er rammen om Bruce's første møde med Johnny Sun - og stedet hvor han brækkede ryggen. Kan du undgå Johnny Sun's tilintetgørende bevægelser, som for eksempel halsgrebet, hans kast, og til sidst ændre historiens gang?

JOHNNY SUN

NIVEAU 5: HONG KONG IGEN. På stedet hvor 1 af filmene blev optaget. Den kvindlige akrobat bruger stave, som bruges til at slå på modstandere og lave stangspring.

EN KVINDLIG AKROBAT

NIVEAU 6: BRUCE'S KWOON. Scott er tilbage på Bruce's karateskole, hvor han underviste i Jeet Koon Du, de enestående kampteknikker, for elever som skuespilleren Steve McQueen.

NIVEAU 7: LONG BEACH STADION. En omgang med en forskel: Bruce skal vinde over Johnny Sun igen, men denne gang inden der er gået 60 sekunder.

NIVEAU 8: THAILAND. I det ishus, som var rammen om Bruce's første film. Lederen, Johnny Sun's bror Luke, er ude efter hævn. Pas på hans fodsving og hans flyvende spark.

LUKE SUN

NIVEAU 9: HONG KONG. På stedet, hvor en anden af filmene blev optaget. Vær på udkig efter Klomandens metal kløer, undgå den røg han blæser ud for at forvirre sine modstandere, og lad dig ikke narre af hans måde at stille sig an på!

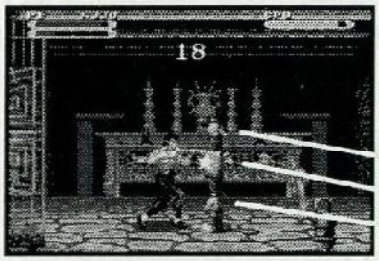
KLOMANDEN

NIVEAU 10: KIRKEGÅRDEN. Her ligger Fantomet på lur, bevæbnet med en dødbringende Kwondon.

FANTOMET

BONUS RUNDEN

Det er den hurtigste, men også den mest udfordrende måde at øge Chi, og få point. Angrib Pete, attrappen, og ram den for at få point. Men pas på, jo oftere attrappen rammes, jo hurtigere vil den snurre rundt. Men samtidig, jo hurtigere den snurrer rundt, jo hurtigere kan du forøge dit Chi niveau.

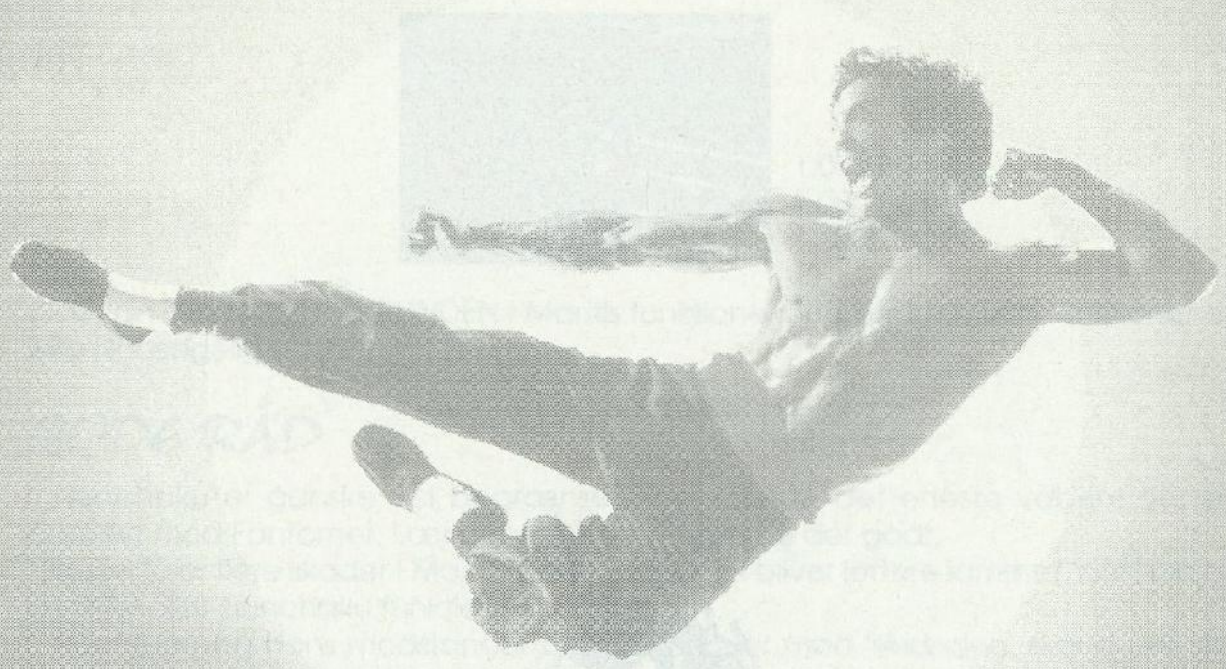


1.000 POINT
5.000 POINT
10.000 POINT

(Du kan kun få BONUS RUNDEN i Mantis funktionen, de andre kamp funktioner er ikke tilgængelige her.)

GODE RÅD

* Nunchaku er ganske vist begrænset, men det er det eneste våben, der er effektivt mod Fantomet. Lær at bruge det - og brug det godt.
* Bruce tåler flere skader i Mantis funktionen; han bliver lettere lammet, når han er i Fighter eller Nunchaku funktionen.
* Når Bruce og hans modstander begge springer mod hinanden, skal du vente med at bruge knappen til spark så længe som muligt, for at vinde angrebet.
* Håndkantslaget og det flyvende spark er det bedste angreb at bruge mod en modstander, der er bevæbnet med Nunchaku. Det kræver øvelse at bruge disse bevægelser korrekt, men det er det værd.
* Prøv at bruge så mange forskellige bevægelser som muligt. Jo mere du varierer dine angreb, jo mere uforudsigelig vil din modstander synes, du er.
* Lær at bruge bevægelserne (og specielt deres rækkevidde), ved at lege modstanderen er levende - uden at han er det!
* Når du spiller Match, skal du holde udkig efter Yin Yang symbolerne. Vær den første, der snupper dem, for at få ekstra Chi.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

Dragon: The Bruce Lee Story™ & © 1993 Universal City Studios, Inc.
All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.
Game Code © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Artwork & Design by Mick Lowe Design.

SISÄLTÖ

PELI ALKAA!	101
DRAGON-PELI: OHJAAMINEN	101
PELIN NIMIRUUTU	102
PELITYYPIN VALINTA	102
VALIKKO	103
MATCH-PELINÄYTTÖ	104
PELITIEDOT	104
BRUCE LEEN OHJAAMINEN	105
MANTIS-TOIMINTO	105
FIGHTER-TOIMINTO	108
NUNCHAKU-TOIMINTO	109
SEIS!	110
PELITASOT	110
BONUSKIERROS	111
PELINEUVOJA	112

PELI ALKAA!

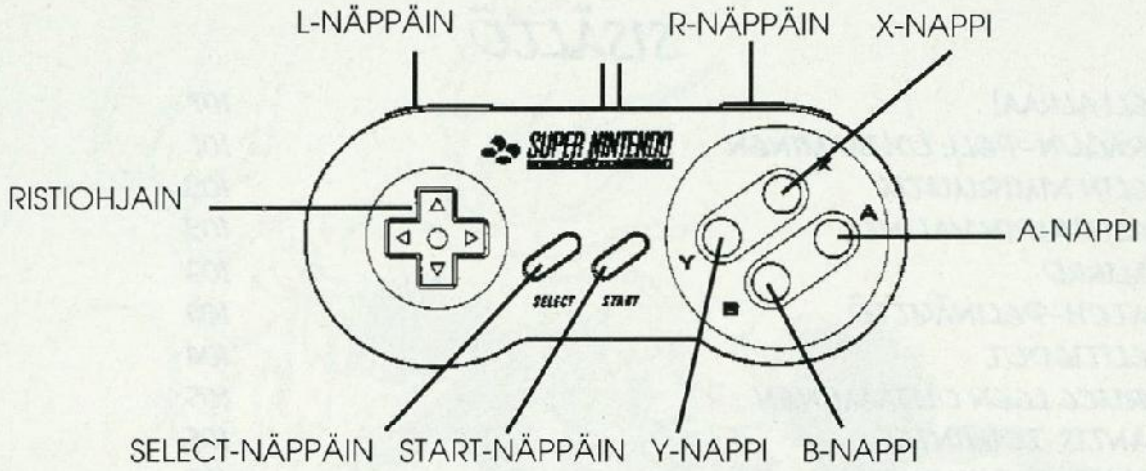
- Asenna Super Nintendo -keskusyksikkö käyttöohjeiden mukaan.
- Varmista, että Super Nintendo -keskusyksikön virta on sammutettu ja paina Dragon-pelikasetti paikoilleen niin, että sen etikettipuoli on itseesi päin.
- Paina keskusyksikön virta päälle. Näyttöön ilmestyy sana Nintendo ja sitten pelin nimiruutu. Voit aloittaa pelaamisen.
- Sammuta keskusyksikön virta jos sana Nintendo tai pelin nimiruutu ei ilmesty näkyviin. Varmista, että Super Nintendo -keskusyksikkö on kytketty oikein ja että Dragon-pelikasetti on asetettu laitteeseen oikein ennen kuin painat keskusyksikön virran päälle uudelleen.

MUISTA! Varmista aina, että Super Nintendo-keskusyksikön virta on sammutettu ennen kuin asetat pelikasetin laitteeseen tai otat sen siitä pois.

SUPER NINTENDO -KESKUSYKSIKKÖ JA KÄSIOHJAIN.

DRAGONIN PELAAMINEN

OTA OHJAUS KÄSIISI! Tutustu Super Nintendon käsiohjaimen näppäimiin ja nappeihin ennen kuin aloitat pelaamisen.



SUPER NINTENDON KÄSIOHJAIMEN NAPIT JA NÄPPÄIMET

PELIN NIMIRUUTU

Nintendo- ja Virgin-tietoruutujen jälkeen näyttöön ilmestyy Dragon-pelin nimiruutu. Tämän jälkeen näet kahdeksan parasta pistemäärää ja hetken kuluttua peliesittelyn.

Näet peliesittelyn, jos et paina mitään nappia tai näppäintä.

DRAGON-PELIN NIMIRUUTU

- Paina Start-näppäintä päästäksesi pelinäyttöön.

PELITYYPIN VALINTA

Valitse haluatko pelata Dragon-peliä Bruce Leen taisteluelämäkerran tiivistelmänä yksin tai ystäväsi kanssa vai suorana toimintana kahta tai kolmea Bruce Lee-hahmoa vastaan.

Pelivaihtoehtoja on kahdeksan. Valittavat vaihtoehdot on merkitty pienellä nuolella. Himmennettyjä vaihtoehtoja ei voi valita. Tee kaikki valintasi seuraavalla tavalla:

- Paina mitä tahansa nappia tai näppäintä valitaksesi jonkin vaihtoehdon.
- Paina ristiohjainta vasemmalle tai oikealle siirtyäksesi vaihtoehdosta toiseen.

ONE PLAYER STORY GAME/1 pelaajan juonipeli – Valitse tämä vaihtoehto pelataksesi Super Nintendon ohjaamia vihollisia vastaan elokuvan juonta mukailevassa pelissä.

TWO PLAYER STORY GAME/2 pelaajan juonipeli – Valitse tämä vaihtoehto, kun haluat kaksi Bruce-hahmoa (itsellesi ja ystävällesi) taistelemaan Super Nintendon ohjaamaa vihollista vastaan.

ONE PLAYER MATCH/1 pelaajan ottelu –
Kohtaa Super Nintendon ohjaama Bruce Lee haluamassasi elokuvajaksossa. Tämä valinta pelataan automaattisesti MATCH-pelinäytössä (kts. MATCH-pelinäyttö, sivu 104).

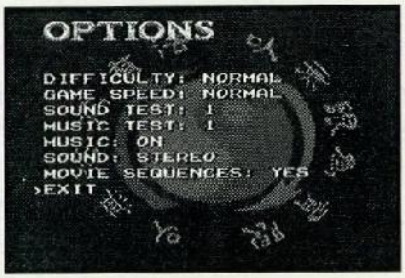
TWO PLAYER MATCH/2 pelaajan ottelu – Tässä toiminnossa sekä sinä että ystäväsi ohjaatte Bruce Lee-hahmoja, jotka taistelevat toisiaan vastaan loppuun asti. Tämä valinta pelataan automaattisesti MATCH-pelinäytössä (kts. MATCH-pelinäyttö, sivu 104).

THREE PLAYER MATCH/3 pelaajan ottelu – Jos olet liittänyt Super Nintendo -keskusyksikköön Multi-Tap -lisälaitteen, voi kolmas pelaaja liittyä peliin taistelemaan muita hahmoja vastaan. Tämä valinta pelataan automaattisesti MATCH-pelinäytössä (kts. MATCH-pelinäyttö, sivu 104).

HIGH SCORES/ennätyspisteet – Näet päivän kahdeksan parhaimman pelaajan nimet. Huom! Peliennätykset katoavat aina kun sammutat Super Nintendo -keskusyksikön.

OPTIONS/valikko – Pelivalikko ilmestyy näyttöön (kts. VALIKKO).

VALIKKO



VALIKKO

Valikossa säädät peliympäristön vastaamaan toiveitasi.
Saat kahdeksan uutta vaihtoehtoa:

DIFFICULTY NORMAL/vaikeusaste normaali – Tai valitse PIECE OF CAKE/helppo nakki, EASIER/helpompi, TOUGH/vaikea tai ARCADE ACE/pelihallien kuningas muuttaaksesi Bruce Leen kohtaamien vihollisten kykyjä (kestävyyttä eli vaikeusastetta). Tämä valinta määrää myös pelijuonen tasojen lukumäärän (kts. PELITASOT, sivu 110).

GAME SPEED NORMAL/pelinopeus normaali – Voit myös valita joko TURBO tai ORIGINAL/alkuperäinen.

SOUND TEST/äänisittely – Kuulet kaikki Dragon-pelissä esiintyvät äänitehosteet (näkyvät numeroina). Valitse äänitehoste samalla tavalla kuin valitset muutkin vaihtoehdot.

MUSIC TEST/Musiikkisittely – Kuulet kaikki Dragon-pelissä esiintyvät sävelmät (näkyvät numeroina). Valitse sävelmä samalla tavalla kuin valitset muutkin vaihtoehdot.
• Paina mitä tahansa nappia tai näppäintä kuullaksesi äänitehosteen tai sävelen.

MUSIC ON-OFF/Musiikki kuuluu – ei kuulu.

SOUND – Valitse STEREO tai MONO äänentoisto.
MOVIE SEQUENCES YES/NO – Valitse haluatko nähdä kutakin tasoa edeltävän lyhyen juonenpätkän (YES) vai et (NO).

EXIT Palaat pelityypin valintaruutuun.

MATCH-PELINÄYTTÖ

MATCH-PELINÄYTTÖ

Kun olet valinnut yhden, kahden tai kolmen pelaajan MATCH-pelin, näet MATCH-pelinäytön. Aloita peli valitsemalla yksi seitsemästä pelitasosta (katso lisätietoja kohdasta PELITASOT, sivu 110)

Ennen Match-pelin aloittamista voit vielä tehdä kaksi valintaa:

TROPHIES TO WIN – Voitettavien taistelujen määrä. Valitse 3, 4, 5 tai 6.

HANDICAP NONE – Tasoitus. Kyseessä oleva tasoitus vähentää pelaajan energiamäärän puoleen. Voit valita tasoituksen kenelle tahansa tai vaikkapa kaikille kolmelle pelaajalle. Peli ei tee automaattisesti mitään tasoituksia.

PELITIEDOT

Pelinäyttö mukautuu hieman sen mukaan, mikä pelimuoto on valittu pelityypin valintaruudussa.

KAHDEN PELAAJAN JUONIPELI

Pelaajan 2 pelitiedot eivät tietenkään näy yhden pelaajan juonipelissä.

KOLMEN PELAAJAN MATCH-PELI

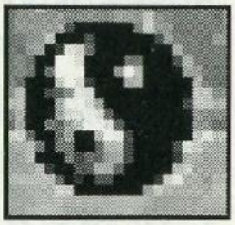
Pelaajan 3 pelitiedot eivät tietenkään näy yhden tai 2 pelaajan MATCH-pelissä.

PISTEET – Pisteistä saa kaikista onnistuneista hyökkäyksistä, mutta bonuspisteitä saa vain vaikuttavasta pelistä (esim. taistelun voitto ilman yhtään vihollisen osumaa). Kuntobonus annetaan, jos Bruce taistelee poikkeuksellisen hyvin.

ENERGIA – Jokainen vihollisen osuma kuluttaa energiaa. Jotkut hyökkäykset kuluttavat enemmän energiaa kuin toiset. Pelissä ei ole energialisäyksiä, energia palautuu vain kun CHI on maksimiarvossaan.

CHI – Brucen sisäinen voima (mystinen voima). Kun CHI lisääntyy, saa Bruce käyt-

töönsä kaksi uutta toimintoa: FIGHTER ja NUNCHAKU (katso lisätietoja kohdasta BRUCE LEEN OHJAAMINEN,). Chi mittari täyttyy hieman kustakin onnistuneesta hyökkäyksestä (osuma) ja tyhjenee hieman kun hyökkäys epäonnistuu. Chi vähenee kaikissa toiminnoissa, mutta sitä saa lisää ainoastaan Mantis-toiminnossa. Ei siis kannata esitellä taitojaan osumatta mihinkään! Lisää Chitä saa myös suorittamalla tiettyjä tehtäviä, esim. lyömällä vihollista ensin tai hankkimalla Yin-Yangin Match-pelissä.

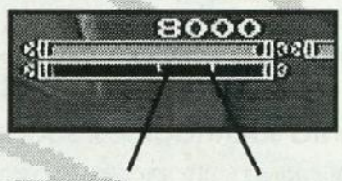


YIN-YANG

PEILIT Peilien lukumäärä paljastaa montako yritystä sinulla on. Menetät yhden peilin kustakin tappiosta. Kun kaikki peilit on loppu... Noh, kaikkea peilejä ei kannata menettää! Peilit ilmaantuvat esiin ainoastaan kunkin taistelun lopussa, huolimatta siitä, onko Bruce voittanut vai hävinnyt.

BRUCE LEEN OHJAAMINEN

Bruce voi hyökätä kolmella eri tavalla (Mantis, Fighter ja Nunchaku). Hyökkäystapa riippuu hankitusta Chi-määrästä. Chi-mittarin merkinnät osoittavat Fighter- ja Nunchaku-toiminnon mahdollisuutta.



FIGHTER-TOIMINTO NUNCHAKU-TOIMINTO

SEKÄ FIGHTER- että Nunchaku-toiminnot ovat riippuvaisia Chin määrästä, joten älä ylläty, jos automaattisesti palaat Mantis-toimintoon Chin vähetessä. Muista, että vaikkei Chi riitäkään Nunchaku-toimintoon, voi Fighter-toiminto vielä olla käytössäsi.

MANTIS-TOIMINTO

Tämä tavallinen taistelutoiminto tarjoaa eniten liikevaihtoehtoja. Seuraavissa liikkeissä on oletettu, että vihollinen on Brucen oikealla puolella.

PERUSLIIKKEET

KÄVELY – Bruce ei pysty kävelemään vihollisten läpi.

•Paina ristiohjainta oikealle tai vasemmalle siirtyäksesi vihollista kohti tai hänestä poispäin.

HYPPY – Voit hypätä suoraan ylöspäin ja vihollista kohti tai hänestä poispäin. Hypyllä voit väistää matalia hyökkäyksiä tai loikata nurkasta pois.

• Paina ristiohjainta ylöspäin hypätäksesi suoraan ylöspäin.

• Paina ristiohjainta ylöspäin ja oikealle tai vasemmalle hypätäksesi vihollista kohti tai hänestä poispäin.

NOPEA POTKU – Nopeampi ja heikompi kuin kova potku.
• Paina B-nappia suorittaaksesi nopean potkun.

NOPEA ISKU – Nopein ja heikoin liike.
• Paina Y-nappia suorittaaksesi nopean iskun.

KOVA ISKU – Hitaampi kuin nopea isku, mutta kaksi kertaa voimakkaampi.
• Paina X-nappia suorittaaksesi kovan iskun.

KOVA POTKU –Hitaampi kuin nopea potku, altistaa Brucen hyökkäyksille.
• Paina A-nappia suorittaaksesi kovan potkun.

LÄHIHYÖKKÄYKSET

Bruce pystyy suorittamaan seuraavat liikkeet ainoastaan kun hän on hyvin lähellä vastustajaansa.

POLVI-ISKU VASTUSTAJAN PALLEAAN. • Paina nopean potkun näppäintä suorittaaksesi polvi-iskun.

SÄÄRILUUPOTKU – Bruce suorittaa tämän liikkeen vain kun vastustaja on kyykyssä. Sääriluupotkulle ei voi puolustautua.
• Paina nopean potkun näppäintä suorittaaksesi sääriluupotkun.

HEITTO – Vaikea, mutta tehokas liike. Yhtä tehokas kuin heilahduspotku.
• Paina ristiohjainta jatkuvasti viholisesta poispäin ja paina samalla kovan iskun nappia suorittaaksesi heiton. Heiton voi tehdä vain kun Bruce on vihollisen lähellä.

KORKEA POTKU – Paras puolustus lentopotkua tai iskua vastaan.
• Paina kovan potkun nappia suorittaaksesi korkean potkun.

TÖMISTYS – Vaikea mutta tehokas liike, joka voidaan suorittaa ainoastaan vihollisen ollessa maassa.
• Paina ristiohjainta ylöspäin tai ylöspäin ja vihollista kohti kun Brucen hyppy on korkeimmillaan vihollisen rintakehän yläpuolella ja paina sitten ristiohjainta alaspäin suorittaaksesi tömistyksen.

KYYNÄRVARSI-ISKU – Kaksi iskua, joita seuraa kyynärvarsi-isku.
• Paina nopean iskun nappia nopeasti kolme kertaa peräkkäin tai kovan iskun nappia nopeasti kaksi kertaa peräkkäin suorittaaksesi kyynärvarsi-iskun.

MATALA ISKU – Matalia iskuja on kahdenlaisia: nopea matala isku ja kova matala isku. Kumpikin isku on vaikea torjua. Käytä kovaa matalaa iskua heti nopean matalan iskun jälkeen, niin saat tehokkaan sarjan.
• Paina ristiohjainta alaspäin jatkuvasti ja paina sitten samalla nopean tai kovan iskun nappia suorittaaksesi matalan iskun.

MATALA NOPEA POTKU – Hyvä lyhyt ja terävä shokkihyökkäys. Vihollinen pystyy väistämään matalan nopean potkun vain heilauttamalla itsensä kauemmas vastustajastaan.
• Paina ristiohjainta alaspäin jatkuvasti ja paina sitten samalla nopean potkun nappia suorittaaksesi matalan nopean potkun.

MATALA KOVA POTKU – Matalaa nopeaa potkua tehokkaampi mutta horjuttavampi liike.
• Paina ristiohjainta alaspäin jatkuvasti ja paina sitten samalla kovan potkun nappia suorittaaksesi matalan kovan potkun.

KESKIPITKÄN MATKAN HYÖKKÄYKSET
Tehokkaita hyökkäyskeinoja, kun vihollinen on potkumatkan päässä.

HEILAHDUSPOTKU

Kaksi nopeaa, peräkkäistä potkua. Toinen potku on heilahduspotku, joka on kaikkein tehokkain liike heiton ohella.
• Paina nopean potkun nappia kahdesti suorittaaksesi heilahduspotkun.

KÄÄNTÖPOTKU Hyödyllinen liike, kun Bruce seisoo selkä vastustajaan päin. Erityisen hyvä apu, kun vastustajia on kaksi.
• Paina ristiohjainta poispäin vihollisesta ja paina sitten kovan potkun nappia kahdesti suorittaaksesi kääntöpotkun.

JAKOPOTKU – Bruce suorittaa jakopotkun vain kun vastustaja on Brucen jommallakummalla sivulla.
• Paina kovan potkun nappia suorittaaksesi jakopotkun.

HYPPYPOTKU Ei ulotu yhtä pitkälle kuin lentopotku, mutta on miltei yhtä tehokas.
• Paina ristiohjainta ylöspäin ja kun Bruce on ilmassa, paina joko nopean tai kovan potkun nappia suorittaaksesi hyppypotkun.

ISKU Yksi kaikkein tehokkaimmista liikkeistä.
• Paina ristiohjainta ylöspäin ja kun Bruce on ilmassa, paina joko nopean tai kovan iskun nappia suorittaaksesi iskun.

PITKÄN MATKAN HYÖKKÄYKSET

Bruce pystyy harppaamaan koko näytön halki muutamien näiden liikkeiden avulla.

HEILAHDUSPOTKU Hyvä pitkän kantomatkan hyökkäys, joka tosin jättää Brucen haavoittuvaksi.
• Paina ristiohjainta alaspäin ja vihollista kohti suorittaaksesi heilahduksen ja paina sitten nopeasti kovan potkun nappia suorittaaksesi heilahduspotkun.

LENTOPOTKU – Vihollista kohti tai hänestä poispäin.

• Paina jatkuvasti ristiohjainta ylöspäin ja joko vihollista kohti tai hänestä poispäin ja kun Bruce on ilmassa, paina joko nopean tai kovan potkun nappia suorittaaksesi lentopotkun.

LENTÄVÄ ISKU Iskua tehokkaampi hyökkäystapa.

• Paina ristiohjainta ylöspäin ja vihollista kohti ja kun Bruce on ilmassa, paina joko nopean tai kovan iskun nappia suorittaaksesi lentävän iskun.

PUOLUSTUSLIIKKEET

KORKEA ESTÄMINEN –Juuri oikea liike puolustautuaksesi korkeita hyökkäyksiä vastaan kun Bruce seisoo.

• Paina ristiohjainta poispäin vihollisesta estääksesi hyökkäysliikkeen. Bruce suorittaa tämän liikkeen vain kun vastustaja on lähellä.

KYYKKY – Hyvä keino välttää korkeita hyökkäyksiä.

• Paina ristiohjainta alaspäin päästäksesi kyykkyyn.

ESTÄMINEN KYYKYSSÄ – Hyvä keino puolustautua matalilta hyökkäyksiltä.

• Paina ristiohjainta alaspäin ja vihollisesta poispäin estääksesi hyökkäyksen kyykyssä.

HEILAHDUS – Heilahduksen voi suorittaa vihollista kohti tai vihollisesta poispäin. Heilahdus on tehokkain tapa väistää matalat hyökkäykset ja aino tapa päästä vihollisen ohi.

• Paina ristiohjainta alaspäin ja joko oikealle tai vasemmalle suorittaaksesi heilahduksen vihollista kohti tai hänestä poispäin.

BRUCEN ELVYTTÄMINEN – Toistuvat vihollisen osumat jähmettävät Brucen tai tainnuttavat hänet maahan.

• Paina mitä tahansa nappia (paitsi kovan potkun nappia) toistuvasti elvyttääksesi Brucen kun hän on jähmettynyt tai kun vihollinen on tainnuttanut hänet maahan.

ERIKOISELVYTYSPOTKU – Tämä liike toimii vain kun Bruce on taintuneena maassa.

• Paina kovan potkun nappia toistuvasti, niin Bruce loikkaa ja potkaisee samalla.

VASTAHEITTO Jos olet nopea, voi tätä liikettä käyttää vihollisen heiton kääntämiseen kaikissa kolmessa toiminnoissa.

• Paina ristiohjainta vihollisesta poispäin sekä samalla kovan iskun nappia suorittaaksesi vastaheiton.

FIGHTER-TOIMINTO

Kun Brucella on tarpeeksi Chitä, pääset Fighter-toimintoon, joka on nopein hyökkäystapa. Tässä toiminnossa et tosin pysty puolustautumaan. Fighter-toiminnossa on kaksi uutta liikettä. Bruce ei pysty heittämään vihollista tai tömistämään häntä tai edes estämään hyökkäyksiä, mutta vastaheitto toimii. Muista: Fighter-

toiminnon liikkeet kuluttavat paljon Chitä! Bruce siirtyy automaattisesti takaisin Mantis-toimintoon taistelemaan, jos hänen Chinsä loppuu kesken.

FIGHTER-TOIMINNON VALINTA

• Paina R-näppäintä valitaksesi Fighter-toiminnon.

MANTIS-TOIMINNON VALINTA

• Paina L-näppäintä valitaksesi Mantis-toiminnon.

ULTRA-NOPEA ISKU – Lyhyen etäisyyden hyökkäyskeino. Jos pystyt painamaan iskunappia tarpeeksi nopeasti, suorittaa Bruce iskutulvan, jossa kaikki iskut kolmannen iskun jälkeen ovat ultra-nopeita (kunnes lakkaat painamasta iskunappia).
• Paina joko nopeaa tai kovaa iskua toistuvasti niin nopeasti kuin pystyt suorittaaksesi ultra-nopean iskun.

ULTRA-NOPEA POTKU –Keskimatkan ultra-nopean iskun tyylinen hyökkäyskeino, joka aiheuttaa enemmän vahinkoa.
• Paina nopeaa tai kovaa potkunappia toistuvasti niin nopeasti kuin pystyt suorittaaksesi ultra-nopean potkun.

KUPERKEIKKA – Tämän Mantis-toiminnon hypyn muunnoksella Bruce pääsee yhdellä harppauksella näytön halki!
• Paina ristiohjainta ylöspäin tai ristiohjainta ylöspäin ja joko kohti vihollista tai hänestä poispäin suorittaaksesi hypyn ja pyörähdyksen painettuun suuntaan.

ULTRA-NOPEA HYPPYPOTKU – Nopea keskimatkan hyökkäystapa.
• Paina ristiohjainta ylöspäin ja kun Bruce on ilmassa, paina kovan potkun nappia suorittaaksesi ultra-nopean hyppypotkun.

ULTRA-NOPEA LENTOPOTKU – Nopea erittäin pitkän matkan hyökkäyskeino; tehokkain Fighter-toiminnon hyökkäys.
• Paina ristiohjainta ylöspäin ja vihollista kohti ja kun Bruce on ilmassa, paina kovan potkun nappia suorittaaksesi ultra-nopean lentopotkun.

NUNCHAKU-TOIMINTO

Kun Brucella on riittävästi Chitä, pääset Nunchaku-toimintoon, jossa hyökkäysetäisyydet ovat pitempiä mutta liikkelden lukumäärä rajallinen. Bruce ei pysty suorittamaan yhtään iskua eikä potkua eikä hänellä ole mitään puolustuskeinoa, mutta vastaheitto toimii. Oikeissa käsissä Nunchaku on kuitenkin tappava ase. Muista: Nunchaku-liikkeet kuluttavat Chitä (Chitä voi saada lisää, katso KÄSIEN VAIHTO, sivu 109). Bruce siirtyy automaattisesti takaisin Mantis-toimintoon taistelemaan, jos hänen Chinsä ei riitä Nunchaku-toimintoon. Hän pystyy kuitenkin vielä valitsemaan Fighter-toiminnon.

Bruce ei pysty käyttämään samaa Nunchaku-liikettä monta kertaa peräkkäin ellei hän liiku. Tehokkaimman tuloksen saat vaihtelemalla Nunchaku-liikkeitä.

NUNCHAKU-TOIMINNON VALINTA
• Paina R- ja L-näppäimiä samanaikaisesti valitaksesi Nunchaku-toiminnon.

MANTIS-TOIMINNON VALINTA
• Paina L-näppäintä valitaksesi Mantis-toiminnon.

PISTOHYÖKKÄYS Lyhyen etäisyyden hyökkäystapa.
• Paina kovan potkun nappia suorittaaksesi pistohyökkäyksen Nunchakulla.

HEILAUTUSHYÖKKÄYS – Hitaampi kuin pistohyökkäys, mutta toimii pitemmällä etäisyydellä. Tämä liike on omiaan kun vihollinen on kyykyssä.
• Paina nopean potkun nappia suorittaaksesi heilautushyökkäyksen Nunchakulla.

KÄSIEN VAIHTO – Lisää Chin määrä pikkuhiljaa vaihtamalla Nunchakua Brucen kädestä toiseen.
• Paina vuorotellen nopean ja kovan iskun nappeja siirtääksesi Nunchakua Brucen kädestä toiseen.

SOLMIO – Bruce hyökkää vihollisen kimppuun ja kuristaa hänet solmimalla Nunchakun ketjun. Brucen on ensin törmättävä viholliseensa ennen kuin hän suorittaa tämän liikkeen.
* Paina kovan iskun nappia tehdäksesi solmion.

SEIS!

• Paina START-näppäintä lopettaaksesi toiminnan. Näet kaksi vaihtoehtoa: CONTINUE/jatka (korostettu) ja ABORT GAME/pelin keskeytys.
• Paina ristiohjainta ylös tai alas valitaksesi haluamasi vaihtoehdon.
• Paina Start-näppäintä vahvistaaksesi valintasi.

PELITASOT

Tasosta riippuen Bruce kohtaa yhden tai kaksi vihollista samanaikaisesti. Valikossasi valitsemasi pelin vaikeusaste määrää montako pelitasoa pelaat: PIECE OF CAKE/Helppo nakki-peli päättyy tasolle 4 ja EASY/helppo tasolle 7. Kohtaat Phantomin vain pelaamalla normaalia tai sitä vaikeampaa peliä.

TASO 1: HONG KONG Lyhtyjuhlien tanssit kuhisevat riitaa haastavia merimiehiä. Varo merimiehen ketjua!

MERIMIES

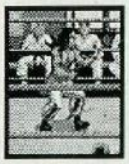
TASO 2: GUSSIE YANGIN KEITTIÖ Ja keittiöstä kujalle. Varo kokin valtavia veitsiä!

KOKKI

TASO 3: SEATTLE Bruce kohtaa Scottin yliopiston voimistelusalissa. Varo Scottin erikoiskierrepotkua, olkapotkua ja uutta versiota salaliikkeestä.

SCOTT

TASO 4: OAKLAND Bruce kohtaa Johnny Sunin ensimmäisen kerran George Wun kuntosalilla, jossa Brucen selkä murtui. Yritä välttää Johnny Sunin henkeäsalpaavia kurkkuotteita ja heittoja muuttaen samalla historian kulkua.



JOHNNY SUN

TASO 5: HONG KONG Golden Harvestin kuvauspaikka. Naispuoliset akrobaatit heiluttelevat sauvoja, joita käytetään vihollisia vastaan ja seiväshyppyihin.

NAISPUOLINEN AKROBAATTI

TASO 6: BRUCEN KUOON Scott on palannut Brucen koululle, jossa hän opetti Jeet Koon Dua, kehittämäänsä taistelulajia esim. näyttelijä Steve McQueenille.

TASO 7: LONG BEACHIN STADION Merkittävä kierros: Brucen on päihitettävä Johnny Sun uudelleen, tällä kertaa minuutissa!

TASO 8: THAIMAA Kohtaus Brucen ensimmäisen elokuvan Jäätalolla, jossa Johnny Sunin veli ja pääpomo Luke janoaa kostoa. Varo Luken jalkaraivausta ja lentopotkua.

LUKE SUN

TASO 9: HONG KONG Enter The Dragonin kuvauspaikka. Varo Claw Manin metallisia petolinnun kynsiä, vältä hänen puhaltamaansa savua (se tainnuttaa viholliset) äläkä anna hänen ulkonäkönsä pettää itseäsi!

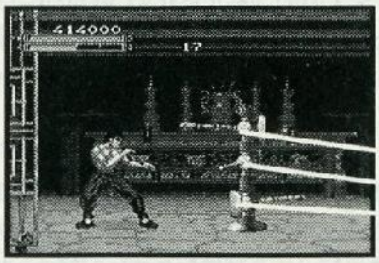
CLAW MAN

TASO 10: HAUTAUSMAA Hautausmaa on Phantomin valtakunta. Hän odottaa siellä tappavan Kwondoninsa kanssa.

PHANTOM

BONUSKIERROS

Bonuskierros on nopein mutta vaikein tapa hankkia Chitä ja pisteitä. Hyökkää Pete-nukkea vastaan ja lyö pehmusteita saadaksesi pisteitä. Vältä keppejä. Varo, sillä mitä nopeammin lyöt pehmusteita, sitä nopeammin keppi pyörii. Mitä nopeammin keppi/pehmuste pyörii, sitä nopeammin Chi-tasosi kohoaa.

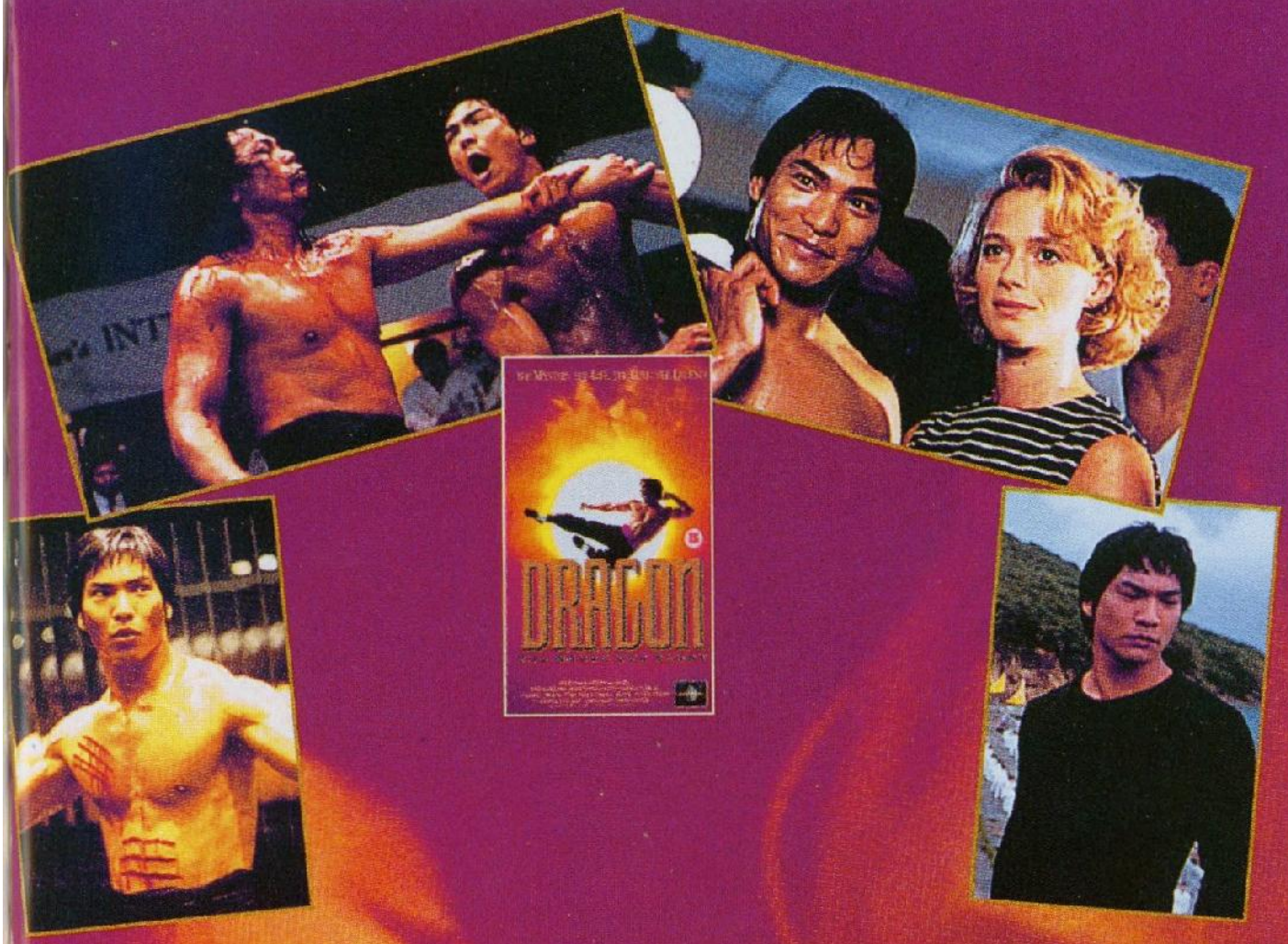


1.000 PISTETTÄ
5.000 PISTETTÄ
10.000 PISTETTÄ

(Pääset bonuskierrokselle vain Mantis-toiminnossa. Muut taistelutoiminnot eivät toimi bonuskierroksella.)

PELINEUVOJA

• Nunchakun käyttö on rajallista, mutta se on ainoa tehokas ase Phantomia vastaan. Opi käyttämään Nunchakua oikein ja tehokkaasti.
• Bruce sietää iskuja parhaiten Mantis-toiminnossa; hän jähmettyy helpommin Fighter- ja Nunchaku-toiminnoissa.
• Kun sekä Bruce että hänen vastustajansa harppaavat toisiaan päin, kannattaa odottaa potkunapin painamista niin pitkään kuin mahdollista hyökkäyksen voittamiseksi.
• Isku ja lentopotku tehoavat parhaiten Nunchakulla aseistautunutta vihollista vastaan. Liikkeitä on harjoiteltava paljon, mutta ne ovat tehokkaita kun ne hallitsee.
Yritä käyttää mahdollisimman monta eri liikettä. Mitä enemmän vaihtelet hyökkäystapoja, sitä vaikeampi vihollisen on ennustaa liikkeitäsi.
* Opettele liikkeiden käyttöä ja toimintasädettä pelaamalla ystävääsi vastaan - PELKKÄÄ PELIÄ!
* Kun pelaat Match-peliä, etsi näytöstä Yin-Yang -symboleita. Ota ne heti haltuusi lisätäksesi Chitäsi.



DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

THE FILM ON VIDEO NOW

15

Available to buy at all good video stockists.

UNIVERSAL

© 1993 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THIS COPYRIGHT ADVERTISING MATERIAL IS LICENSED AND NOT SOLD AND IS THE PROPERTY OF CIC AND UPON COMPLETION OF THE EXHIBITION FOR WHICH IT HAS BEEN LICENSED IT SHOULD BE RETURNED TO CIC.

Arcadia Software S.A.
P° Castellana
52-6a Planta
28046 Madrid
Spain

Atoll Soft SA Ltd
Avenue de Floréal No. 3C
1180 Brussels
Belgium

Bergsala AB
Box 10204, Energigatan 27
S-43423 Kungsbacka
Sweden

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada
Schianno (VA)
Italy

Playcorp Pty Ltd
P.O. Box 255
62-72 Mark Street
Nth Melbourne
Vic, 3051
Australia

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstrasse 16/B
22765 Hamburg
Germany

Virgin Interactive Entertainment Sarl
233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
France

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd
338a Ladbroke Grove
London W10 5AH
Great Britain

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON